1985:
Under an Iron Sky

Reglas de Juego
Español

1985 Module 1 - 4th Echelon
OTAN vs Pacto de Varsovia en Europa Central

Diseño del Juego: Fabrizio Vianello, Marco Cimmino
Desarrollo del Juego: Fabrizio Vianello, Anthony Morphet
Diseño Gráfico: Fabrizio Vianello
Traduccion Reglamento: Juan Manuel Rodriguez, a.k.a. Frenetico

Version 48 - © 2018 - 2026, Thin Red Line Games – 35460 Les Portes du Coglais, France

THIN RED LINE GAMES

1. INTRODUCCIÓN 4
2. EQUIPAMIENTO 4
3. REGLAS GENERALES 4
3.1 El Mapa 4
3.2 Las Fichas 4
3.3 La Escala 4
3.4 Fracciones 4
3.5 Definición de Términos 4
4. SECUENCIA DE JUEGO 6
5. MOVIMIENTO TERRESTRE 6
5.1 Mover Unidades Terrestres 6
5.2 Mover más de una Unidad 7
5.3 Modos de Unidades Terrestres 7
5.4 Fatiga 7
5.5 Movimiento por Carretera 8
5.6 Movimiento por Ferrocarril 8
5.7 Rutas Fuera del Mapa 8
5.8 Infantería a Pie (Opcional) 8
6. ZONAS DE CONTROL 8
6.1 Efecto de la Zona de Control 8
6.2 Efecto de Unidades Amigas sobre ZOC Enemiga 9
6.3 Efectos de Retirada en Zona de Control 9
7. APILAMIENTO 9
8. INTELIGENCIA LIMITADA 9
9. COMBATE TERRESTRE 9
9.1 Secuencia Resolución Combate Terrestre 10
9.2 Combate a Pequeña Escala 10
9.3 Tipos de Combate 10
9.4 Bono Asalto Concéntrico 11
9.5 Modificadores al Combate 11
9.6 Resultados del Combate 11
9.7 Retirada tras el Combate 12
9.8 Bajas en Combate 12
9.9 Ruptura (Breakthrough) 12
9.10 Avance tras el Combate 12
9.11 Persecución 13
9.12 Defensa Activa (Solo OTAN) 13
9.13 Batallones Aeromóviles (Solo OTAN) 13
9.14 Cuerpos de Reserva (Solo OTAN) 14
9.15 Guerra Electronica 14
9.16 Combate Fluido (Opcional) 14
10. PASOS DE UN COMBATE 14
11. INDICE DE CUADRO (CADRE) 15
12. LINEAS DE COMUNICACIÓN 15
12.1 Elementos Mapa LOC 15
12.2 Combate en Mapa LOC 15
13. SUMINISTRO 16
13.1 Estado del Suministro 16
13.2 Fuentes de Suministro OTAN 16
13.3 Fuentes de Suministro PV 16
13.4 Fuentes de Suministro Otros Países 16
13.5 Fuente Suministro Convoy (DS) 16
13.6 Rutas de Suministro 17
13.7 Suministro OTAN 17
13.8 Suministro Pacto Varsovia 17
13.9 Suministro otros Países 17
13.10 Suministro General 18
13.11 Suministro Limitado 18
13.12 Sin Suministro 18
13.13 Suministro y Transporte 18
14. SUMINISTRO DETALLADO (Opcional) 18
14.1 Suministro Integrado 18
14.2 Suministro Almacenado 19
14.3 Uso de Puntos de Combustible 19
14.4 Uso de Puntos de Munición 19
14.5 Reposición de Suministro Integrado 19
15. UNIDADES ESPECIALES 19
15.1 Front Supply Heads (Solo WP) 19
15.2 Regimientos FFCC (Solo WP) 20
15.3 Artillería 20
15.4 Cuarteles Generales (HQ) 21
15.5 Ingenieros de Combate (Solo WP) 21
15.6 Fuerzas Especiales (Opcional) 21
15.7 Alpinos (Opcional) 21
15.8 Infantería Ártica (Opcional) 22
16. UNIDADES FLAK 22
16.1 Flak vs Aviación 22
16.2 Flak vs Helicópteros 23
17. PREPARACIÓN 24
18. REFUERZOS 24
18.1 Tipo de Refuerzos 24
18.2 Colocación de Refuerzos 24
19. REEMPLAZOS 25
19.1 Reemplazos Terrestres 25
19.2 Reemplazos Aéreos 25
20. DESCOMPOSICIÓN Y RECOMBINACIÓN 25
20.1 Descomposición 25
20.2 Recombinación 25
21. GUERRA QUIMICA (Opcional) 26
21.1 Inicio de la Guerra Química 26
21.2 Uso de Armas Químicas 26
21.3 Zonas de Contaminación 26
21.4 Misiles con Carga Química (Solo PV) 26
22. GUERRA NUCLEAR (Opcional) 27
22.1 Inicio de la Guerra Nuclear 27
22.2 Lanzamiento de Armas Nucleares 27
22.3 Resolución Ataques Nucleares Terrestres 27
22.4 Resolución Ataques Nucleares Navales 28
22.5 Efectos Contaminación Nuclear 28
23. ESCALADA ESTRATEGICA (Opcional) 28
24. GUERRA AEREA 29
24.1 Base Aérea 29
24.2 Tipos de Aviones 29
24.3 Guerra Aérea y Megahexes 29
24.4 Radio de Combate 29
24.5 Grupos Aéreos 30
24.6 Perdidas Aéreas 30
24.7 Modificadores del Combate Aéreo 30
24.8 Fase de Superioridad Aérea 30
24.9 Misiones Apoyo a Tierra 31
24.10 Misiones de Ataque a Tierra 31
24.11 Misiones SEAD 32
24.12 Misiones Wild Weasel (Opcional) 32
24.13 Misiones Ferry 33
24.14 Misiones Transporte Aéreo 33
24.15 Misiones Desembarco Aéreo 33
24.16 Misiones Reabastecimiento Aéreo 34
24.17 Misiones Intercepción Suministros 34
24.18 Misiones de Minado 35
24.19 Misiones de Ataque Naval 35
24.20 Misiones de Intercepción 35
24.21 Escuadrones ECM 37
24.22 Escuadrones Stealth 37
24.23 Transporte Aéreo Estratégico 37
24.24 Escuadrones AEW 38
24.25 Misiones de Recon (Opcional) 38
25. HELICÓPTEROS 39
25.1 Misiones de Helicópteros 39
25.2 Bases de Helicópteros 39
25.3 Movimiento de Helicópteros 39
25.4 Helicópteros y Áreas de Superioridad Aérea 39
25.5 Pérdidas de Helicópteros 40
25.6 Transporte de Helicópteros 40
26. GUERRA NAVAL 41
26.1 Unidades Navales 41
26.2 Movimiento Naval 41
26.3 Task Forces 41
26.4 Transporte Naval 42
26.5 Minas Navales 43
26.6 Nivel de Detección 43
26.7 Áreas de Vigilancia 43
26.8 Intercepción Naval 44
26.9 Combate Naval 44
26.10 Combate con Misiles 44
26.11 Combate con Cañones 45
26.12 Combat ASW 45
26.13 Munición Naval 45
26.14 Convoyes 45
26.15 Alerta Aérea Temprana Naval 46
26.16 Baterias Costeras 46
26.17 Buques de Inteligencia 46
26.18 Reparaciones Navales 46
26.19 Bombardeo Naval 46

27. BASES **46**
27.1 Aeródromos 46
27.2 Helipuertos 47
27.3 Puertos 47
27.4 Bases Fuera del Mapa 48
27.5 Bases con Guarnición 48
28. PUENTES **48**
28.1 Demolición de Puentes 48
28.2 Efectos de Puentes Dañados 48
29. REPARACIONES **48**
30. CLIMA (Opcional) **49**
30.1 Zonas Climáticas 49
30.2 Efectos del Clima 49
30.3 Invierno 49
31. TENSION (UAIS, SO) **49**
31.1 Cartas de Evento 49
31.2 Nivel de Tensión 50
31.3 La Fase de Tensión 50
32. REGLAS DE ENFRENTAMIENTO **50**
32.1 Facciones 50
32.2 Territorio Nacional 50
32.3 Guerra y Paz 20
32.4 Nivel de Compromiso 50
33. EVENTOS EXTERNOS **51**
Bibliografía **51**

1. INTRODUCCION

1985: Under an Iron Sky es una simulación a nivel de brigada/división de un conflicto en Europa Central entre el Pacto de Varsovia (WP/Pacto) y la Organización del Tratado del Atlántico Norte (NATO/OTAN) en 1985. Los cinco mapas cubren el área desde Dinamarca hasta el norte de Italia, y desde el este de Francia hasta el oeste de Polonia y Checoslovaquia.

El juego de campaña cubre el período de tensión que precedió al conflicto y los primeros 50 días de la guerra. Varios escenarios describen operaciones en áreas más pequeñas y períodos de tiempo más cortos.

Este manual debe utilizarse cuando se juega cualquier módulo de 1985, en combinación con el manual de Escenarios específicos de cada módulo. Las reglas que solo se aplican a un módulo específico están marcadas de la siguiente manera:

UAIS: Under an Iron Sky
DNL: Deadly Northen Lights
SO: Sacred Oil

Las reglas que difieren significativamente de los escalones anteriores de 1985 se marcan en azul.

2. EQUIPAMIENTO

Una copia completa de 1985: Under an Iron Sky incluye lo siguiente:

- 5x Mapas Operativos (Norte, Centro, Sur, Noreste, Sureste)
- 1x Mapa de Líneas de Comunicación
- 42x Cartas de Evento
- 1x Reglamento
- 1x Manual de Escenarios
- 2x Libros de Tablas
- 1x Manual de Campo
- 9x Hojas de Fichas
- 1x Carta de Bases Aéreas del Pacto
- 1x Carta de Bases Aéreas de la OTAN
- 1x Carta de Combate Aéreo del Pacto
- 1x Carta de Combate Aéreo de la OTAN
- 1x Póster artístico de *1985: Under an Iron Sky*
- 2x Dados de 20 caras

3. REGLAS GENERALES

3.1. El Mapa

Las secciones del mapa se superponen ligeramente para formar el Mapa Operacional completo. Cada sección del mapa está codificada con una letra, que se utiliza para identificarla durante la preparación y para otras actividades. Por ejemplo, una ficha con el despliegue C1005 comenzará el juego en el Mapa Central, Hexágono 1005.

Una cuadrícula blanca se superpone al mapa, subdividiéndolo en bloques de 61 hexágonos estándar, llamados Megahex y utilizados por el movimiento aéreo y naval.

3.2. Las Fichas

Las fichas representan unidades terrestres, aéreas y navales que podrían haber participado en el conflicto.

Las unidades terrestres tienen impreso un símbolo estándar OTAN que indica su tamaño. Las unidades aéreas y los helicópteros representan escuadrones individuales. Las unidades SAM representan grupos de defensa aérea, que van desde baterías «pesadas» individuales hasta varias baterías más pequeñas. Las unidades navales pueden representar un solo buque o un grupo de hasta 8 buques.

Consulte la leyenda de las unidades para obtener una descripción detallada de los valores y símbolos de las fichas.

3.2.1 Aviso de corrección: Hoja de Reemplazo de fichas 9R

A pesar de las múltiples comprobaciones, algunas fichas se imprimieron con valores incorrectos o incompletos. Para solucionar este problema, hemos incluido una hoja de fichas 9R adicional con las versiones corregidas. Basta con sustituir las fichas erróneas de las hojas 1 - 8 por sus correspondientes fichas de la hoja 9R.

El lado positivo es que el espacio adicional nos ha permitido incluir una buena selección de marcadores adicionales. Además, la persona responsable ha sido reasignada a la unidad de descontaminación de la central nuclear de Kola.

3.3. La Escala

Cada hexágono representa 14 kilómetros. Cada Turno representa dos días de tiempo real.

3.4. Fracciones

Todas las fracciones se redondean hacia abajo, salvo que se indique lo contrario en las reglas.

3.5. Definición de Términos

ADA Flak: Artillería de Defensa Aérea, una Unidad de Apoyo móvil armada con cañones o misiles y con un Índice y un Rango de Flak impresos.

AEW: Aviones de Alerta Temprana, equipados con potentes radares y sistemas de comunicación a bordo. Se utilizan para identificar el tráfico aéreo enemigo y coordinar las misiones aéreas amigas. En el juego, los escuadrones AEW dan ventaja en el combate aéreo.

Alianza: La OTAN y el Pacto son las dos Alianzas representadas. La participación de una Alianza en el conflicto depende del escenario que se utilice y de los acontecimientos políticos y militares.

Área de Entrada: Un Megahex que conecta el Mapa Operativo con una Casilla de Entrada en el Mapa LOC y con Bases Fuera del Mapa que tienen el mismo código (por ejemplo, TC2 o TK2).

Área de Superioridad Aérea: Área del mapa en la que ambos bandos luchan por la Superioridad Aérea o en la que un bando ha conseguido la superioridad aérea.

Asalto: Un asalto representa el enfrentamiento de unidades enemigas en combate con el objetivo de infligirles pérdidas o desalojarlas de su ubicación actual.

Base Fuera del Mapa: Ambos Bandos tienen Aeródromos o Bases Navales que no están representados en el mapa. Varias Bases fuera del mapa tienen una o más Áreas de Entrada y la Distancia correspondiente indicada en su caja de espera (por ejemplo, TC2:4).

Batallón: Un batallón puede ser un elemento componente de una brigada, tal y como indica la designación en la ficha. (Por ejemplo, 2/5 indica el 2º Batallón de la 5ª brigada).

Brigada: Una brigada es normalmente un elemento componente de una división, tal y como indica la designación en la ficha (por ejemplo, 2/1 indica la 2.ª brigada de la 1.ª división). Las brigadas independientes que no están subordinadas a una división no tienen barra (/) en su número de designación.

Capacidad de Movimiento: Cuantificación de la capacidad de una unidad para moverse una determinada distancia durante un Turno.

Capacidad de Transporte: Aviones, helicópteros y buques con un valor de Capacidad de Transporte azul pueden utilizarse para transportar unidades y suministros. Algunos Buques tienen un valor de Capacidad de Transporte naranja, que se utiliza para transportar suministros y tipos de unidades específicos.

Compromiso: El nivel de apoyo y colaboración ofrecido por un país o Alianza al Bloque Occidental u Oriental.

Conexiones terrestres sin Desarrollar: Se encuentran en la carta LOC y representan áreas donde la infraestructura de transporte es particularmente mala y que afecta a la capacidad de entregar suministros en volumen. En términos de juego, el uso de una «conexión terrestre sin desarrollar» hará que una fuente de suministro sea incapaz de proporcionar suministro general.

Cuadro: Nivel de habilidad y entrenamiento del personal de una unidad terrestre. Cuanto más alto es el Cuadro (Cadre), mejor

entrenada está la unidad. Las unidades de combate pueden perder su clasificación original en combate y asumir una clasificación de Cuadro veterano, que representa la experiencia adquirida en combate real (si la clasificación original era inferior) o la pérdida de tropas altamente entrenadas y no reemplazables (si la clasificación original era superior).

Defensa de Contingencia: Algunas Unidades de Apoyo tienen un valor de Defensa de Contingencia naranja, que se utiliza en combate terrestre cuando no están apiladas con Unidades de Combate amigas.

Descomposición: Las unidades de División y algunas unidades de Brigada pueden descomponerse en sus elementos componentes (un número variable de brigadas, regimientos o batallones).

Desplazamiento: Cuando una Fuente de Suministro de Frente (FHS) del Pacto participa con éxito en un combate terrestre o es atacada por unidades aéreas, se desplaza. Una Fuente de Suministro de Frente desplazada se mueve 5 hexágonos hacia atrás.

División: El Pacto de Varsovia, Irán e Irak suelen operar en unidades de tamaño divisional, mientras que la mayoría de los demás países están estructurados en brigadas que actúan como unidades autónomas.

Escuadrón ECM: Escuadrón aéreo que opera con potentes equipos de Contramedidas Electrónicas, utilizados para interferir o desorganizar los radares enemigos. Un escuadrón ECM puede ser asignado a una misión para reducir la eficacia de los escuadrones aéreos y las unidades de flak.

Espacio Aéreo: El espacio aéreo de un país o Facción incluye todos los Megahexes completamente dentro del territorio del país y todas las Casillas LOC marcadas como parte del territorio del país.

Facción: Una Facción incluye uno o más países o Alianzas que participan activamente en un escenario desde el inicio y que están controlados por un jugador. Otros países pueden unirse o apoyar a una Facción, dependiendo de los acontecimientos políticos y militares. En la serie de 1985, las dos Facciones se definen como el Bloque Occidental y el Bloque Oriental, o alternativamente como la Facción EE.UU. y la Facción Soviética.

Fatiga: Las unidades pueden moverse y luchar durante las horas normalmente dedicadas al descanso y la reorganización para aumentar su capacidad de movimiento estándar. Sin embargo, hacerlo puede exponerlas a la fatiga, lo que dificulta su movimiento y su eficacia en combate.

Flak SAM: Una Unidad Flak fija, armada con Misiles Tierra-Aire, con un Índice de Flak y un Rango impresos.

Flak: Flak es un término genérico que indica cualquier arma tierra-aire utilizada para enfrentarse a aviones y helicópteros enemigos. En el juego se representan varios tipos de Flak, desde SAM (Misiles Superficie-Aire) fijos hasta ADA móvil (Artillería de Defensa Aérea).

Formación Independiente: Una unidad sin designación de unidad superior (es decir, una barra seguida de un número o código) se denomina Formación Independiente.

Fuerza de Barrera: Las unidades de Artillería pueden apoyar a las unidades terrestres amigas en combate usando su Fuerza de Barrera Ofensiva o Defensiva.

Fuerza de Combate: La mayoría de las unidades terrestres tienen dos o más valores impresos, que representan su Fuerza de Combate en diversas situaciones (Ataque, Defensa, apoyo de Artillería y más).

Grupo Aéreo: Un grupo de hasta 3 escuadrones de aviones, asignados a la misma Misión Aérea. Los Grupos Aéreos se utilizan para resolver el Fuego Flak enemigo.

Guerra Electrónica: Las unidades de Guerra Electrónica (EW) se utilizan para interferir el tráfico de radio enemigo, dificultando o bloqueando la coordinación de los diversos elementos de combate necesarios en la guerra moderna.

Mapa LOC: Un mapa estratégico utilizado por ambos Bandos para mover fuerzas y determinar el suministro, y organizado en Casillas LOC conectadas por rutas terrestres, marítimas o aéreas. Una Casilla LOC también puede estar conectada a una Base Fuera del Mapa que tenga un Código LOC correspondiente. El movimiento y el combate en el Mapa LOC tienen, en la mayoría de los casos, sus propias reglas.

Mapa Operativo (OpMap): El mapa estructurado en hexágonos que cubre el área principal del conflicto.

Mar Báltico: El mar Báltico incluye el Golfo de Botnia. Está delimitado por los hexágonos H1313 - H1412 y H0317 - H0416 - H0516 en los mapas DNL, y por los hexágonos N4813 - N4913 y N3817 - N3917 - N4016 en los mapas UAIS.

Mar del Norte: El Mar del Norte incluye el Mar de Noruega y el Mar de Barents. Está delimitado por los hexágonos H1312 - H1411 y H0216 - H0316 – H0415 – H0515 en los mapas DNL, y por los hexágonos N3717 – N3816 – N3916 – N4015 y N4812 – N4912 en los mapas UAIS.

Megahex: Un bloque de 61 hexágonos estándar, utilizado por las unidades Aéreas y Navales.

Modo: Cada unidad terrestre se encuentra siempre en uno de los tres Modos posibles: Táctico (el modo predeterminado, adecuado para el movimiento y el combate normales), Carretera (ideal para moverse rápidamente, pero vulnerable a los ataques terrestres y aéreos) o Erizo (atrincherado, ideal para la defensa).

OTAN: La Organización del Tratado del Atlántico Norte es una Alianza que incluye a los siguientes países representados: Bélgica (BE), Canadá (CA), Dinamarca (DK), Francia (FR), Grecia (GR), Italia (IT), Luxemburgo (LX), Países Bajos (NE), Noruega (NO), Turquía (TU), Reino Unido (UK), Estados Unidos (US) y Alemania Occidental (WG). Tenga en cuenta que los términos OTAN y Bloque Occidental no son sinónimos en estas reglas.

Pacto de Varsovia (Pacto): Los siguientes países representados forman parte del Pacto de Varsovia: Checoslovaquia (CZ), Alemania Oriental (EG), Hungría (HU), Polonia (PO) y Unión Soviética (SU). Tenga en cuenta que los términos Bloque del Este y Pacto no son sinónimos en las reglas.

Paso de Reemplazo: Un Paso de Reemplazo se usa para reemplazar las pérdidas sufridas por una unidad terrestre. Cada Paso de Reemplazo vale aproximadamente un batallón.

Paso: Cada unidad tiene un número determinado de Pasos de Combate o Pasos. Las pérdidas en la unidad se absorben perdiendo uno o más Pasos.

Pulso Nuclear: Los Pulsos Nucleares miden la fuerza de un Ataque Nuclear. Cada Pulso Nuclear representa un número variable de ojivas nucleares que se suman a los Kilotones necesarios para afectar al área cubierta por un batallón.

Radio de combate: La distancia máxima en Megahexes que una aeronave puede recorrer desde su base, ejecutar una misión y regresar a su Aeródromo original cuando lleva todo su armamento.

Recombinación: Las unidades que componen una división o brigada pueden, bajo ciertas condiciones, recombinarse y formar la división o brigada completa.

Unidad de Apoyo: Una unidad de Apoyo es una unidad de Artillería, Milicia Basij, Base de Brigada, HQ, SSM, Guerra Electrónica, Regimiento Ferroviario, Fuente de Suministro de Frente, Ingenieros de Combate, SAM o flak móvil (ADA).

Unidad de Combate Pequeña: Un batallón o una formación más pequeña, con sus valores impresos en Azul claro (Bloque Occidental) o Rosa (Bloque Oriental). Las Unidades de Combate Pequeñas son Unidades de Combate, pero no ejercen ZOC y usan reglas específicas durante el Combate Terrestre.

Unidad de Combate: Una Unidad de Combate es una división, brigada, regimiento o batallón con un valor de Ataque y Defensa impreso.

4. SECUENCIA DE JUEGO

1. Fase de Recursos

1.1. Los Recursos medidos en puntos por Turno se restablecen a su valor máximo (Reparación, Transporte Aéreo Estratégico, Transporte Estratégico, etc.)

2. Fase de Clima (30)

2.1. El Bloque Oriental determina el clima para el Turno actual.

3. Fase de Tensión (31)

3.1. Ambas Facciones declaran la guerra y comprometen reservas.

3.2. El Bloque Oriental comprueba si hay disturbios y revueltas que comienzan y se extienden en los países PACTO. (UAIS)

3.3. El Bloque Oriental selecciona los eventos de su Facción. (SO, UAIS)

3.4. El Bloque Occidental descubre los eventos del Bloque Oriental, ajusta el coste de tensión y tira en la tabla de tensión. (SO, UAIS)

3.5. El Bloque Occidental selecciona los acontecimientos de su Facción. (SO, UAIS)

3.6. Se implementan los acontecimientos del Bloque Oriental, seguidos de los del Bloque Occidental. (SO, UAIS)

4. Fase de Convoyes (26.14)

4.1. Ambas Facciones asignan o retiran barcos a los convoyes y trazan la ruta de cada convoy.

5. Fase de Eventos Externos (33)

5.1. Ambas Facciones comprometen fuerzas en frentes externos.

5.2. Se determinan los eventos para cada frente externo.

6. Fase de lanzamiento de WMD (21, 22, 23)

6.1. Ambas Facciones solicitan el lanzamiento de armas de destrucción masiva.

7. Fase de ataque SSM (21.4)

7.1. El Bloque Oriental lleva a cabo un ataque químico con misiles SSM.

8. Fase de Superioridad Aérea (24.8)

8.1. Paso de colocación de la superioridad aérea: ambas Facciones se alternan en la colocación de marcadores de superioridad aérea en el mapa.

8.2. Paso de colocación de vigilancia: ambas Facciones colocan marcadores de vigilancia ASW y vigilancia naval en el mapa.

8.3. Paso de asignación de superioridad aérea: ambas Facciones asignan en secreto escuadrones aéreos a las áreas de superioridad aérea.

8.4. Paso de resolución de superioridad aérea: para cada área de superioridad aérea, resuelve el combate de superioridad aérea.

9. Fase de Bombardeo Nuclear (22)

9.1. Ambas Facciones lanzan y resuelven Ataques nucleares contra objetivos terrestres.

10. Fase de Acción del Bloque Oriental

10.1. Paso de Refuerzos (18): Los refuerzos disponibles se colocan en el mapa o cerca de sus hexágonos de entrada.

10.2. Paso de Reemplazo (19): Se reciben los reemplazos y se incorporan a las unidades.

10.3. Paso de Incursión de Fuerzas Especiales (15.6): Se planifican y ejecutan las incursiones de las Fuerzas Especiales.

10.4. Paso de Movimiento: Las unidades terrestres, aéreas y navales se mueven, entran en combate y se reabastecen según sea necesario.

10.5. Paso de Retirada: Se retiran los marcadores de Supresión de Flak, No ZOC y Ruptura de contacto. Se retiran los marcadores de Intercepción colocados durante una fase de acción anterior.

11. Fase de Acción del Bloque Occidental

11.1. Los pasos 10.1 a 10.5 se repiten por el Bloque Occidental.

12. Fase Final

12.1. Se retiran los marcadores de Contaminación Química y los marcadores de Detectado.

12.2. Se evalúan las pérdidas por Contaminación Nuclear y se comprueba si hay que retirar los marcadores de Contaminación Nuclear.

12.3. Se calcula y se coloca el Suministro transportado por los Convoyes (26.14.4).

12.4. Los escuadrones aéreos en las Áreas de Superioridad aérea se devuelven a la sección Used (Usadas) de una Base válida. Se retiran los marcadores de superioridad aérea y Wild Weasel (misiones SEAD).

12.5. Las se reparan (27.1.2) y se mueven a la sección Ready (Listas).

12.6. Las Unidades de Combate del Bloque Occidental elegibles reciben puntos de Suministro Integrado (14.5).

12.7. La Artillería elegible (15.3) y la Flak (16) reciben puntos de munición.

12.8. Se realizan todas las operaciones de reparación de Bases y Puentes (29).

5. MOVIMIENTO TERRESTRE

En términos generales, cada unidad terrestre tiene 20 puntos de movimiento (PM) que puede gastar durante su paso de movimiento. Los PM se gastan en la mayoría de las actividades del juego, incluido el combate. Una unidad puede moverse, iniciar un combate contra unidades enemigas y, si el resultado del combate lo permite, continuar moviéndose.

5.1. Mover unidades terrestres

1. Durante el Paso de Movimiento amigo, una Facción puede mover todas, algunas o ninguna de sus unidades.
2. Las unidades terrestres deben moverse de una en una (Excepción: ver 5.2).
3. Una Facción no puede iniciar el movimiento de una unidad antes de que haya finalizado el movimiento de la unidad que se ha movido anteriormente.
4. Cada hexágono al que se entra o cada acción que se realiza cuesta un número variable de PM (ver las Tablas de Efectos del Terreno y Costes de Movimiento Terrestre).
5. Una unidad terrestre nunca puede entrar en un hexágono, Base o Casilla a menos que pueda gastar el número de PM requerido.
6. Una unidad terrestre nunca puede entrar en un hexágono de todo Mar o de Lago, excepto cuando es transportada.
7. Una unidad terrestre no puede entrar en un hexágono que contenga una unidad enemiga, excepto durante una Incursión de Fuerzas Especiales (ver 15.6).
8. Una unidad terrestre debe detener su movimiento al entrar en una Zona de Control enemiga. Una vez que una unidad se encuentra en una Zona de Control enemiga, solo puede salir bajo ciertas condiciones (ver 6 y 9.3.5).
9. Una unidad terrestre no puede moverse directamente desde una Base Fuera del Mapa al mapa Operacional, sino que debe usar el movimiento del mapa LOC.

5.1.1. Movimiento en Mapa LOC

1. Una unidad terrestre solo puede moverse por Casillas de Tierra y solo puede usar Conexiones Terrestres, excepto cuando es transportada.
2. Una unidad terrestre gasta un número variable de PM por cada Conexión usada, dependiendo de su Modo y del tipo de Conexión (ver la Tabla de Costes de Movimiento Terrestre).
3. Una unidad terrestre gasta un número variable de PM para moverse de una Casilla LOC a una Base fuera del mapa conectada, o viceversa (ver la Tabla de Costes de Movimiento Terrestre).
4. Una unidad terrestre puede moverse desde una Casilla de Entrada a un hexágono en el borde del mapa y dentro de un Mega hexágono que tenga un Código de Entrada correspondiente, o viceversa, sin coste de PM.
5. Si una unidad terrestre se mueve desde el mapa operacional a una Casilla de Entrada, no puede volver a entrar en el mapa operacional desde esa Casilla de Entrada durante el mismo movimiento.

5.1.2. Transporte Estratégico del Pacto de Varsovia

Para la Unión Soviética, trasladar las unidades desde sus cuarteles hasta la zona de operaciones habría sido un reto en sí mismo. Una división motorizada debía recorrer 1300 km desde Minsk hasta la Frontera Interior alemana, y desplazarse por sus propios medios sin paradas para reabastecerse o repararse habría supuesto que un tercio de los vehículos quedaran inoperativos incluso antes de que comenzara la lucha.

Dada la distancia, esta tarea habría recaído principalmente en la red ferroviaria existente y en los aproximadamente 3500 transportes de equipo pesado disponibles. Para empeorar las cosas, una movilización a gran escala que tuviera lugar al mismo tiempo habría requerido la misma red de transporte para mover miles de vehículos adicionales y una cantidad inimaginable de equipo, alimentos y otros suministros.

El Pacto de Varsovia dispone de un número determinado de Puntos de Transporte Estratégico (STP) cada Turno. El número exacto depende del escenario y de las decisiones estratégicas del Kremlin.

1. Una unidad terrestre del PACTO que se mueva en el mapa LOC debe gastar un número determinado de STP (ver la Tabla de Costes de Transporte Estratégico del Pacto).
2. Si el Pacto no puede o no quiere gastar el número de STP requerido, se aplica lo siguiente:
   a. Mientras se mueve en el mapa LOC, la unidad usa la columna Modo táctico de la Tabla Costes de Movimiento Terrestre, independientemente de su modo real.
   b. La Fatiga de la unidad aumenta de inmediato en uno. Si la Fatiga de la unidad supera 2, debe perder un paso.
3. Los STP no se pueden guardar ni acumular de un Turno a otro.

5.2. Mover más de una Unidad

En ciertas circunstancias, las unidades que comienzan el Paso de Movimiento amigo apiladas juntas pueden moverse al mismo tiempo.

1. Las Unidades de Apoyo que comienzan el Paso de Movimiento amigo en el mismo hexágono que una Unidad de Combate pueden moverse con esa Unidad de Combate.

   Ejemplo: Si una división Soviética está apilada con un regimiento de artillería y una unidad de Ingenieros de Combate, las tres unidades podrían moverse juntas.
2. Las Unidades de Apoyo que se mueven con una unidad de combate pueden quedarse atrás (es decir, abandonarse) en cualquier momento, pero no pueden volver a moverse durante el resto del Turno actual.
3. Las Unidades de Combate nunca pueden moverse juntas.

   Ejemplo: si dos brigadas están apiladas juntas en un hexágono, cada brigada debe moverse individualmente.
4. Una unidad que se mueva más tarde en el Paso de Movimiento puede gastar PM si va a Descomponerse en sus unidades componentes (ver 20.1).
5. Una unidad que ya se haya movido puede gastar PM si va a Recombinarse con otras unidades más tarde en el Paso de Movimiento (ver 20.2).

5.3. Modos de Unidades Terrestres

Una unidad siempre está en Modo Carretera, Erizo o Táctico. Cada modo ofrece ventajas y desventajas específicas. Consulte la Carta de Costes de Movimiento para conocer el coste en PM de cambiar de Modo.

1. Una unidad en Modo **Táctico**:
   a. Paga el coste en PM que figura en la columna Modo Táctico de la Carta de Efectos del Terreno.
2. Una unidad en modo **Carretera**:
   a. Paga el coste en PM que figura en la columna Modo Carretera de la Tabla de Efectos del Terreno, excepto cuando se mueve por terreno Ártico.
   b. No ejerce Zona de Control.
   c. No puede atacar a unidades enemigas.
   d. Tiene un modificador en contra cuando se defiende en Combate Terrestre.
   e. Tiene un modificador en contra cuando es atacada por Misiones de Bombardeo terrestre y Ataques Nucleares.
3. Una unidad en modo **Erizo**:
   a. No puede moverse.
   b. No ejerce Zona de Control.
   c. No puede atacar unidades enemigas.
   d. No puede retirarse en caso de obtener un resultado **D** al defenderse de un ataque.
   e. Tiene un modificador favorable al defenderse en Combate Terrestre.
   f. Tiene un modificador favorable al ser atacada por Misiones de Bombardeo terrestre y Ataques Nucleares.
4. Las Unidades de Apoyo no pueden usar el modo Erizo.
5. Las unidades SSM, las unidades ADA móviles, los regimientos ferroviarios Soviéticos y las unidades de Guerra Electrónica que se mueven solas (no apiladas con una Unidad de Combate) se consideran que se mueven en Modo Carretera.
6. Las unidades SSM, las unidades ADA móviles, los regimientos ferroviarios soviéticos y las unidades de Guerra Electrónica no tienen modificador en contra en la tirada para el Modo Carretera si son atacadas por una Misión de Bombardeo terrestre o Ataque Nuclear enemiga cuando no están apiladas con Unidades de Combate.

5.4. Fatiga

Una unidad puede exceder su Movimiento Básico de 20 PM, pero al hacerlo queda sujeta a Fatiga. Una unidad que se encuentre en el Nivel 1 o 2 de Fatiga está Fatigada. Usando Fatiga, una unidad puede gastar un máximo de 50 PM. En ningún caso una unidad puede gastar más de 50 PM por Paso de Movimiento.

1. En el instante en que una unidad exceda su Movimiento Básico en 1 PM, la Facción propietaria tira un dado en la Tabla de Fatiga PM Básico +1 para determinar si la unidad sufre Fatiga.
2. En el instante en que una unidad exceda su Movimiento Básico en 11 PM, la Facción propietaria tira un dado en la Tabla de Fatiga PM Básico +11 para determinar si la unidad sufre Fatiga.
3. En el instante en que una unidad exceda su Movimiento Básico en 21 PM, la Facción propietaria tira un dado en la Tabla de Fatiga PM +21 para determinar si la unidad sufre Fatiga.
4. Si el gasto de PM para un asalto requiere una tirada de dado para un posible aumento en el Nivel de Fatiga de la unidad atacante, tira para Fatiga antes de tirar para el combate.
5. Si al entrar en un hexágono, una unidad gasta suficientes PM para tener que realizar dos tiradas de Fatiga (por ejemplo, gasta 11 o más PM por encima de su Movimiento y 6 por encima de su Movimiento al entrar en ese hexágono), entonces se tira dos veces antes de que ocurra cualquier otra acción.
6. Una unidad puede eliminar la Fatiga al comienzo de su movimiento gastando 10 PM por cada Nivel de Fatiga eliminado.
7. Una unidad no puede moverse más que su Movimiento Básico mientras se encuentre en el mapa LOC. Puede acumular Fatiga bajo ciertas condiciones y eliminarla como se ha explicado anteriormente.

Ejemplo: Una unidad del Pacto sin Fatiga ha gastado 19 PM y entra en un hexágono Abrupto-1 en una Zona de Control enemiga. La unidad del Pacto debe gastar 4 PM por el hexágono Abrupto-1, 4 por entrar en una ZOC enemiga y 4 para ejecutar un Asalto Estándar, lo que hace un total de 31 PM gastados. El Pacto tira primero un dado por haber excedido la asignación de movimiento en 1; la tirada es 12, por lo que la unidad debe aumentar la fatiga en un nivel. A continuación, el PACTO consulta la tabla por haber excedido la asignación de movimiento en 11, y la unidad, que ahora tiene fatiga 1, incurre automáticamente en un nivel adicional de fatiga. La unidad tiene ahora fatiga 2 y se inicia la secuencia de resolución del combate.

5.4.1 Efectos de la Fatiga

1. Cada vez que una unidad alcanza el Nivel 1 de Fatiga, se coloca un marcador de Fatiga 1 debajo de la unidad. Añade un PM al coste de cada hexágono al que entre una unidad con Fatiga Nivel 1.
2. Cada vez que una unidad alcanza el Nivel 2 de Fatiga, se coloca un marcador de Fatiga 2 debajo de la unidad. Añade 2 PM al coste de cada hexágono al que entre una unidad con Fatiga Nivel 2.
3. El Nivel de Fatiga de una Unidad de Combate tiene un efecto en contra sobre su eficacia en el Combate Terrestre (ver Modificadores de Combate).
4. El Nivel de Fatiga de las Unidades de Apoyo solo cuenta como modificación de combate si no hay Unidades de Combate apiladas con ellas.
5. Los Niveles de Fatiga no tienen ningún efecto sobre el coste en PM durante el movimiento por ferrocarril.

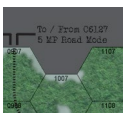
5.5. Movimiento por Carretera

1. Para usar una Carretera, una unidad debe moverse desde un hexágono de Carretera a un hexágono contiguo de Carretera a través de un lado de hexágono atravesado por una Carretera.
2. Las Carreteras no se pueden usar para moverse a un hexágono de Ciudad. La unidad que se mueve debe pagar el coste en PM del hexágono de Ciudad.
3. Las Carreteras se pueden usar para salir de un hexágono de Ciudad, siempre que haya un lado de hexágono de Carretera disponible.

5.6. Movimiento por Ferrocarril

1. Una unidad que comienza el Paso de Movimiento amigo en un hexágono de Ferrocarril puede moverse por las vías gastando ¼ de PM por hexágono. La unidad debe estar ya en Modo Carretera o cambiar a él para poder usar un Ferrocarril.
2. Una unidad solo puede usar el Movimiento por Ferrocarril en su país de origen, en un país con un Nivel de Compromiso de 3 o más con la Facción de la unidad, o en un país que se haya rendido a la Facción de la unidad.
3. Para usar un ferrocarril, una unidad debe moverse desde un hexágono de ferrocarril a un hexágono contiguo a través de los lados de hexágonos atravesados por un ferrocarril.
4. Una vez que una unidad abandona un hexágono de ferrocarril o incumple el caso 3, la unidad no puede usar el ferrocarril durante el resto del Paso de Movimiento actual.

5.7. Ruta Fuera del Mapa



Varias Rutas Fuera del Mapa permiten a las unidades moverse por áreas no cubiertas por los mapas de juego. Las Rutas Fuera del Mapa se pueden usar durante el Paso de Movimiento, tanto en Modo Táctico como en Modo Carretera.

1. Cada Ruta Fuera del Mapa en el mapa muestra el coste en PM para moverse entre los dos puntos en Modo Carretera. Las unidades que se mueven en Modo Táctico deben duplicar el coste impreso.
2. No se puede entrar en las Rutas Fuera del Mapa por aire y son inmunes a los ataques aéreos, misiles, artillería, aerotransportados y Fuerzas Especiales.
3. Una unidad amiga puede moverse desde una Ruta Fuera del Mapa a un hexágono controlado por el enemigo, siempre que la unidad amiga esté en Modo Táctico. Si el hexágono de salida está ocupado por el enemigo y la unidad amiga está en Modo Táctico, puede detenerse y atacar desde un hexágono hipotético adyacente al hexágono de salida. Las unidades no pueden retirarse fuera del mapa y deben sufrir las pérdidas por paso si no hay otra línea de retirada disponible tras un resultado de combate adverso.
4. Una unidad que utilice una Ruta Fuera del Mapa puede detenerse mientras esté fuera del mapa. En este caso, el bando propietario debe registrar la distancia que ha recorrido la unidad en la Ruta Fuera del Mapa, en términos de PM restantes entre la unidad y el hexágono de salida.

5.8. Infantería a Pie (Opcional)

Algunas unidades siguen desplazándose principalmente a pie. Este caso refleja las diferentes capacidades de movimiento de estos tipos de unidades.

1. Todas las unidades con un símbolo de infantería OTAN son infantería a pie.
2. La infantería a pie en Modo Táctico duplica los costes de PM pagados por Terreno, Movimiento LOC, Asalto y Ruptura de contacto.
3. Cuando está en Modo Carretera, la infantería a pie paga el coste de PM del Modo Carretera solo durante el Movimiento por Ferrocarril o el Movimiento por el Mapa LOC. En todos los demás casos, la infantería a pie en Modo Carretera paga el coste de PM de la columna Modo Táctico, según el punto 2.

6. ZONAS DE CONTROL

Los seis hexágonos que rodean a una Unidad de Combate en Modo Táctico constituyen la Zona de Control (ZOC) de esa unidad. Los hexágonos sobre los que una unidad ejerce una Zona de Control se denominan hexágonos controlados.

6.1. Efecto de la Zona de Control

1. Solo las Unidades de Combate tipo división, brigada y regimiento tienen ZOC. Las Unidades de Combate pequeñas y las Unidades de Apoyo no tienen ZOC.
2. Una unidad en Modo Carretera, Modo Erizo o en el Mapa LOC no ejerce ZOC.
3. Las ZOC no se extienden dentro ni fuera de los hexágonos de Ciudad. Las ZOC se extienden dentro y fuera de los hexágonos Urbanos.
4. Las ZOC no se extienden a través de lados de hexágonos de terreno y Fronteras Nacionales que la unidad que ejerce la ZOC no podría cruzar normalmente por cualquier motivo.
5. Una unidad amiga gasta PM para entrar en una ZOC enemiga. Una unidad amiga solo puede entrar en una ZOC enemiga si tiene suficientes PM para gastar (ver la Carta de Efectos del Terreno).
6. Todas las unidades deben detener su movimiento cuando entran en una ZOC enemiga.
7. Siempre que una unidad amiga entra en una ZOC enemiga, debe detenerse de inmediato e iniciar el combate con todas las unidades enemigas que ejercen una ZOC en ese hexágono (Excepción: 9.6, Asalto desde la Marcha). Una unidad que no tiene PM suficientes para iniciar el combate debe usar Movimiento por Fatiga. Si una unidad sigue sin tener PM suficientes para iniciar el combate, esa unidad no puede entrar en el hexágono.
8. Una unidad que se encuentre sola en un hexágono en la ZOC enemiga solo puede salir ejecutando un Asalto o una Ruptura de contacto.
9. Una unidad que se retire como resultado de un combate pierde su ZOC durante el resto del Paso de Movimiento actual (ver 9.7).
10. Una unidad siempre puede abandonar un hexágono controlado exclusivamente por unidades amigas sin penalización ni condición alguna.

11. No hay ningún efecto adicional por tener más de una unidad ejerciendo su ZOC en un hexágono determinado.
12. Durante un Paso de Movimiento amigo, una unidad situada en la ZOC enemiga puede cambiar su modo a Táctico o Erizo.
13. Una unidad situada en la ZOC enemiga no puede cambiar su Modo a Carretera, a menos que haya otra Unidad de Combate amiga en Modo Táctico y que no se esté moviendo en el mismo hexágono.

6.2. Efectos de las Unidades Amigas sobre la ZOC Enemiga

1. La presencia de una Unidad de Combate amiga anula la ZOC enemiga en ese hexágono a efectos del combate obligatorio. En otras palabras, una unidad en movimiento podría reforzar a una Unidad de Combate amiga en la ZOC enemiga sin verse obligada a atacar a las unidades enemigas que ejercen la ZOC. La unidad en movimiento no puede seguir avanzando tras entrar en la ZOC enemiga, pero puede gastar sus PM restantes en otras acciones (por ejemplo, cambiar de modo).
2. Una unidad que comienza su Paso de Movimiento en una ZOC enemiga puede abandonarla voluntariamente si el hexágono de inicio también contiene una Unidad de Combate amiga que no se está moviendo.
3. La presencia de una unidad amiga anula la ZOC enemiga en ese hexágono a efectos de trazar el suministro.
4. La presencia de una unidad amiga anula la ZOC enemiga en ese hexágono a efectos de Retirada, si esa unidad amiga no está involucrada en la retirada que se está resolviendo.
5. Una unidad debe gastar PM adicionales para moverse adyacente a una unidad amiga que se encuentre en la ZOC enemiga (ver la Tabla de Costes de Movimiento).
6. Una unidad amiga que comience su Paso de Movimiento cruzando un lado de hexágono de un río principal o secundario desde una unidad enemiga puede abandonar voluntariamente la ZOC enemiga, pero el primer hexágono al que entre no puede ser un hexágono desocupado en la ZOC enemiga.

6.3. Efectos de Retirada en una Zona de Control

1. Si una unidad defensora se retira como resultado de un combate terrestre, la unidad pierde su ZOC durante el resto del Paso de Movimiento actual y se coloca un marcador «NO ZOC» debajo de ella. El marcador se coloca incluso si la unidad que se retira no tiene normalmente una ZOC.
2. Los marcadores «NO ZOC» se retiran durante el siguiente Paso de Eliminación.

7. APILAMIENTO

Más de una unidad amiga pueden ocupar el mismo hexágono, con las restricciones indicadas en esta regla. Las reglas de apilamiento están en vigor en todo momento, incluso durante el movimiento.

1. Un hexágono puede contener 5 brigadas/regimientos amigos, con un máximo de 3 brigadas/regimientos de Unidades de Combate, o 1 división más 2 brigadas/regimientos de Unidades de Apoyo.
2. La Artillería, los HQ, las Bases de División, las Fuentes de Suministro de Frente y los Regimientos Ferroviarios cuentan como una brigada cada uno.
3. SSM, EW, Ingenieros de Combate, Flak, Milicia Basij, Bases de Brigada y Pequeñas Unidades de Combate cuentan como ½ brigada cada uno.
4. El límite de apilamiento para las unidades que utilizan el Movimiento por Ferrocarril se cuenta por separado del límite de apilamiento de otras unidades en un hexágono.
5. El límite de apilamiento para las unidades que utilizan el Modo Carretera y se mueven por una Carretera se cuenta por separado del límite de apilamiento de otras unidades en un hexágono.
6. Cuando un hexágono contiene unidades que superan el límite de apilamiento en cualquier momento durante un Turno, las unidades excedentes son eliminadas del juego por el bando contrario.
7. Si una unidad se ve obligada a retirarse a un hexágono donde se infringiría el límite de apilamiento, el bando propietario debe renunciar a la retirada y sufrir pérdidas por paso en su lugar.
8. Durante la preparación, algunos hexágonos podrían contener unidades que superen el límite de apilamiento. En este caso, el límite de apilamiento se ignora temporalmente, pero el bando propietario no puede mover unidades adicionales al hexágono en cuestión.
9. Las unidades terrestres en el Mapa LOC deben organizarse en grupos, y cada grupo debe obedecer los límites de apilamiento estándar (ver 12.2).

8. INTELIGENCIA LIMITADA

Una Facción solo puede examinar sus propias unidades y la unidad superior de las pilas enemigas. Use las siguientes reglas para cualquier otro caso.

1. Cualquier marcador que afecte a un hexágono, Base, Puente o Batería Costera puede examinarse sin restricciones.
2. Una pila enemiga adyacente a unidades amigas puede examinarse sin restricciones.
3. Una pila enemiga en un hexágono Detectado por una Misión de Recon amiga puede examinarse sin restricciones.
4. Cualquier marcador que afecte a una unidad debe colocarse debajo de la unidad, para que el bando contrario pueda ver la ficha de la unidad en la parte superior.
5. Los siguientes marcadores que afectan a una unidad enemiga siempre pueden ser examinados:
    a. NO ZOC
    b. Modo Carretera al mover una unidad
    c. Modo Erizo
    d. Nivel de Fatiga al mover una unidad
    e. Sin Suministro
    f. Flak Suprimida
6. Los marcadores que afectan a una unidad enemiga distintos de los enumerados anteriormente solo pueden examinarse después de declarar un Combate Terrestre o después de una misión de Recon exitosa.
7. Una Facción debe pedir permiso antes de tocar una pila enemiga o, alternativamente, la Facción contraria puede dar la información sobre los marcadores que podrían examinarse.

9. COMBATE TERRESTRE

El combate terrestre se produce durante el movimiento. Una Unidad de Combate gasta PM para atacar a las unidades enemigas adyacentes.

1. Siempre que una unidad amiga se mueve a una ZOC enemiga, la unidad debe atacar a todas las unidades enemigas que ejercen una ZOC en ese hexágono (Excepción: 9.6, Asalto desde la Marcha).
2. Una unidad que comienza un Turno en una ZOC enemiga no está obligada a atacar.
3. Una unidad amiga que no se encuentre en una ZOC enemiga puede atacar a cualquier unidad enemiga adyacente. En este caso, cada hexágono que contenga unidades enemigas debe ser atacado por separado.
4. Las Unidades de Apoyo que no estén apiladas con unidades de combate pueden recibir apoyo de unidades aéreas, helicópteros y artillería, en caso de ser asaltadas. El combate terrestre se resuelve entonces utilizando las reglas estándar.
5. Si las Unidades de Apoyo sin Fuerza de Defensa de Contingencia son atacadas cuando no están apiladas con Unidades de Combate y no reciben apoyo, son eliminadas después de que el atacante haya ejecutado cualquier forma de Asalto. Dicho ataque no consume ningún Punto de Municiones.

6. Los Aeródromos y Bases Navales enemigos sin otras unidades en ellos son Bases Con Guarnición y requieren un Asalto antes de poder entrar en el hexágono (ver 27.5).

9.1. Secuencia de Resolución de Combate terrestre

Para resolver un combate, se siguen los siguientes pasos. En cada paso en el que participan ambos bandos, el atacante va primero.

1. Determina si el combate es un Combate a Pequeña Escala (ver 9.2).
2. El atacante declara el tipo de combate (ver 9.3).
3. El atacante ejecuta los Ataques Químicos con Misiles (solo Pacto).
4. Ambos Bandos determinan su estado de suministro y declaran el tipo de suministro usado (General, Limitado, Integrado, Almacenado o Racionamiento de Municiones).
5. Ambos bandos comprometen unidades de EW (ver 9.15).
6. El defensor declara el tipo de Defensa (solo OTAN, ver 9.12).
7. Ambos bandos comprometen Apoyo de Artillería (ver 15.3), Bombardeo Naval (ver 26.19) y resuelven las Misiones SEAD y las Misiones de Apoyo Terrestre.
8. Ambos Bandos tiran para EW (ver 9.15).
9. Las proporciones finales de combate se calculan comparando el valor total de ataque con el valor total de defensa y expresando la comparación como una ratio. Cada ratio por encima de 7-1 añade un modificador de combate al atacante; cada ratio por debajo de 1-2 añade un modificador de combate al defensor.
10. Se calculan los modificadores de combate finales (ver 9.5).
11. El atacante tira el dado y se consulta la Tabla de Combate Terrestre.
12. Si se ha utilizado Suministro Integrado, cada bando ajusta los niveles de Munición Integrada en consecuencia. Si se ha utilizado Suministro Almacenado, se retiran los Puntos de Suministro correspondientes. Si se ha utilizado Racionamiento de Munición, el bando correspondiente tira para determinar el consumo real de munición.
13. Ambos Bandos devuelven los escuadrones de Apoyo Terrestre a una Base válida. Los aviones se colocan en la sección Used (Usadas) del Aeródromo, mientras que los helicópteros se colocan boca abajo para indicar su uso.
14. Se implementan los resultados del combate (ver 9.6).

9.2. Combate a Pequeña Escala

Las unidades con valores impresos en azul claro o rosa son Unidades de Combate Pequeñas y están sujetas a las siguientes reglas en el Combate Terrestre.

1. Cualquier Combate Terrestre en el que solo participen Unidades de Combate Pequeñas de ambos bandos (con o sin Unidades de Apoyo) es un Combate a Pequeña Escala.
2. Una Unidad de Combate Pequeña usa sus valores de Ataque y Defensa impresos solo en un Combate a Pequeña Escala. En todos los demás casos, una Unidad de Combate Pequeña tiene un Valor de Ataque de cero y un Valor de Defensa de uno.
3. Cuando todas las Unidades de Combate enemigas involucradas en un combate son Unidades de Combate Pequeñas, la Artillería y el Apoyo Terrestre amigos tienen su Fuerza de ataque y de Barrera multiplicada por 1,5.
4. Un Combate a Pequeña Escala nunca resulta en una Ruptura.

9.3. Tipos de Combate

9.3.1. Asalto Estándar

Como su nombre indica, el Asalto Estándar es un ataque preparado y organizado contra las posiciones enemigas. La mayoría de los combates que se resuelvan serán de este tipo.

1. Un Asalto Estándar cuesta 4PM

9.3.2. Asalto en Columna

El Asalto en Columna es una forma de combate similar al Asalto Estándar, pero la unidad atacante solo usa sus elementos de vanguardia y no emplea toda su fuerza.

1. Un Asalto en Columna cuesta 2 PM.
2. El valor de Ataque de una unidad que ejecuta un Asalto en Columna se reduce a la mitad.

9.3.3. Asalto en un solo Escalón (solo PACTO)

En un Asalto en Un Solo Escalón, una división del Pacto despliega todos sus regimientos en la línea de frente, sin dejar fuerzas como segundo escalón. En otras palabras, el Asalto en Un Solo Escalón es un ataque a fondo en el que se utilizan (y se arriesgan) todos los recursos de la división.

1. Un Asalto en un Solo Escalón cuesta 6 PM.
2. Un Asalto en un solo Escalón solo se puede ejecutar si se cumplen los siguientes requisitos previos:
   a. La unidad atacante debe ser una división.
   b. La unidad atacante puede tener un máximo de 1 paso perdido.
3. Un Asalto en un solo escalón tiene los siguientes efectos:
   a. El Valor de Ataque de la división que ejecuta un Asalto en un solo escalón se multiplica por 1,5.
   b. Si el resultado final del combate no es D, el atacante debe perder un paso de combate adicional. En otras palabras, un resultado **C** inflige una pérdida de paso, un resultado **A1** inflige dos pérdidas de paso y un resultado **A2** inflige tres pérdidas de paso (reduciendo la división a su Base de División).

9.3.4. Asalto Sobre la Marcha (solo PACTO)

La regla de Asalto sobre la Marcha simula el método de ataque predilecto según la doctrina militar soviética. A pesar de lo engañoso del nombre, no es un ataque que se realice sin abandonar la formación de marcha, sino un asalto a plena fuerza por parte de una división que aún no ha entrado en combate, que utiliza la velocidad y la sorpresa para mantener el impulso y debilitar la capacidad del defensor para solicitar apoyo de artillería y aéreo.

1. Un Asalto Sobre la Marcha cuesta 4 PM.
2. Un Asalto Sobre la Marcha solo puede ejecutarse si se cumplen los siguientes requisitos previos:
   a. La unidad atacante debe ser una división soviética de Categoría I.
   b. La unidad atacante debe comenzar su movimiento fuera de una ZOC enemiga.
3. Un Asalto Sobre la Marcha tiene los siguientes efectos:
   a. El atacante no está obligado a atacar a todas las unidades enemigas que ejercen una ZOC sobre su hexágono. El atacante elige un único hexágono para asaltar, y solo las unidades enemigas en ese hexágono serán atacadas.
   b. Las unidades de EW y Artillería amigas solo pueden apoyar el ataque si se están moviendo con la unidad que ejecuta el Asalto Sobre la Marcha.
   c. Cualquier bonificación por Asalto Concéntrico se cuenta normalmente como en un Asalto Estándar.
   d. Tanto el atacante como el defensor pueden añadir un máximo de 2 escuadrones de aviones o helicópteros como Apoyo Terrestre.
   e. El valor total de la Artillería y el Apoyo Terrestre del defensor se reduce a la mitad.
   f. Si una Unidad de Apoyo de EW atacante tiene éxito, el valor total de la Artillería y el Apoyo Terrestre del defensor se reduciría a la mitad de nuevo, añadiendo así solo ¼ de su valor original.

4. Una unidad con derecho a realizar un Asalto Sobre la Marcha puede continuar haciéndolo hasta que sufra un resultado de combate en contra (C, A1 o A2) o el defensor decida no retirarse.

9.3.5. Combate de Ruptura de Contacto

En el combate de Ruptura de Contacto, la unidad intenta romper el contacto con las unidades enemigas adyacentes para poder moverse libremente.

1. Una unidad puede intentar abandonar una ZOC enemiga en la que comienza un Paso de Movimiento amigo utilizando el combate de Ruptura de Contacto.
2. El Combate de Ruptura de Contacto cuesta 6 PM.
3. El Combate de Ruptura de Contacto se resuelve utilizando la Secuencia de Combate estándar, con la diferencia de que la unidad que intenta la Ruptura de Contacto se convierte en el defensor, y las unidades enemigas en contacto se consideran el atacante.
4. Una unidad que intenta la Ruptura de Contacto debe intentar separarse de todas las unidades enemigas en cuya ZOC se encuentre. El valor de ataque total de todas las unidades enemigas se usa para determinar la Relación de Combate.
5. Todas las reglas que se aplican a otros tipos de combate también se aplican a la Ruptura de Contacto, incluyendo el gasto de munición y el apoyo de combate. Solo los resultados del combate son diferentes.
6. Una unidad que no consigue la Ruptura de Contacto no puede realizar intentos adicionales de Ruptura de Contacto durante el Paso de Movimiento actual.
7. Las unidades con una Fuerza de Ataque de cero, sin Suministros o sin Munición no pueden impedir que una unidad enemiga se separe.
8. En un Combate de Ruptura de Contacto, los resultados del combate tienen significados diferentes (ver 9.6).

9.4. Bono por Asalto Concéntrico

La regla de Asalto Concéntrico simula tanto la doctrina de Asalto en Oleadas del Pacto como la doctrina de la OTAN de utilizar reservas locales para atacar el flanco o la retaguardia de las divisiones enemigas que ya están entabladas en combate. Los regimientos del Pacto no otorgan ninguna bonificación por Asalto Concéntrico, ya que normalmente no se emplean como formaciones independientes.

Cuando una unidad ataca a una unidad enemiga y hay otras divisiones o brigadas amigas que ejercen una ZOC en el hexágono ocupado por el enemigo, la unidad amiga atacante gana uno o más desplazamientos de columna en la Tabla de Resultados de Combate.

1. Por cada hexágono adicional que contenga una Unidad de Combate del tamaño de una división o brigada amiga que ejerza una ZOC en el hexágono atacado, el atacante gana un desplazamiento de una columna a la derecha en la Tabla de Resultados de Combate. No es necesario que la unidad adyacente haya atacado a la unidad enemiga durante el Turno actual.
2. Como la ZOC no se extiende a los hexágonos de Ciudad, no se permite el Asalto Concéntrico cuando se ataca a una unidad enemiga en un hexágono de Ciudad.
3. Las unidades amigas que inician el combate contra varias unidades defensoras situadas en diferentes hexágonos no reciben el bono por Asalto Concéntrico.
4. Los regimientos de Infantería de Marina y Aerotransportados del Pacto se consideran brigadas a efectos de esta regla. Otros regimientos del Pacto no dan bonificación de Asalto Concéntrico.

Ejemplo: Una brigada 3D3 de la OTAN está situada en el hexágono N3428. Una división soviética 16B12 se mueve al hexágono N3528 y asalta la brigada. La relación de combate es 5-1. El resultado es C, y la división soviética debe detener su movimiento y no puede iniciar ningún otro combate. Una segunda división soviética 13B15 se mueve al hexágono N3529 y ataca a la misma brigada; la relación de combate es 4-1, pero debido a la división soviética en N3528 se usa la columna 5-1. El resultado es D, y la brigada de la OTAN absorbe una pérdida de 2 pasos. La división soviética podría atacar de nuevo, pero decide no hacerlo. En su lugar, una tercera división soviética 16B12 se mueve al hexágono N3429 y ataca; la relación de combate es 5-1, pero debido a las otras dos divisiones adyacentes se utiliza la columna 7-1.

9.5. Modificadores de Combate

Para cada combate, ambos Bandos suman los modificadores de combate a los que tienen derecho. Los Modificadores de Combate totales del atacante se restan entonces de los Modificadores de Combate totales del defensor; el resultado neto da la fila que se usará en la Tabla de Resultados de Combate. Consulte la Tabla de Modificadores de Combate para obtener una lista de todas los Modificadores de Combate terrestre.

Cuando más de una Unidad de Combate se defiende contra un solo asalto, los Modificadores de Combate se calculan para:

- Mejor terreno.
- Peor estado de suministro.
- Peor nivel de fatiga.
- Peor estado de modo.
- Total de todas las pérdidas de paso.
- Guerra química, EW y marcador NO ZOC si alguna de las Unidades de Combate defensivas se ve afectada por ellos.

9.6. Resultados de Combate

9.6.1. Resultado de un Asalto

Un Combate de Asalto tiene 3 resultados posibles:

D: El ataque ha tenido éxito y la posición del defensor ha quedado comprometida.

1. El defensor decide si sus unidades sufrirán pérdidas y mantendrán la posición (ver 9.8), o si se retiran un hexágono (ver 9.7).
2. Si el defensor se ha retirado o ha sido eliminado, coloque un marcador de Ruptura (ver 9.9) y ejecute el Avance tras el Combate (ver 9.10).
3. La unidad atacante puede continuar moviéndose o atacando, usando sus PM restantes.

C: El ataque ha fallado, con pérdidas limitadas para el atacante.

1. La unidad atacante debe detenerse y no puede seguir moviéndose. Puede gastar sus PM restantes en acciones que no impliquen movimiento (cambio de modo o similar).

A1 o **A2**: El ataque ha fallado, con pérdidas considerables para el atacante.

1. El atacante sufre pérdidas en la unidad involucrada en el ataque (ver 9.8).
2. La unidad atacante debe detenerse y no puede seguir moviéndose. Puede gastar sus PM restantes en acciones que no impliquen movimiento (Cambiar de Modo o similar).

9.6.2. Resultados de Ruptura de Contacto

El combate de Ruptura de Contacto nunca inflige pérdidas. Un combate de Ruptura de Contacto tiene 3 resultados posibles:

D: El intento de Ruptura de Contacto ha fallado.

1. El defensor (la unidad que se mueve) debe detenerse y no puede seguir moviéndose. Puede gastar sus PM restantes en acciones que no impliquen movimiento (Cambiar de Modo o similar).

C: El intento de Ruptura de Contacto ha tenido un éxito parcial.

1. El defensor (la unidad que se mueve) puede seguir moviéndose, pero todos los costes de terreno se duplican.
2. La unidad atacante (el bando que no se mueve) puede Perseguir al defensor (ver 9.11).

A1 o **A2**: El intento de Ruptura de Contacto ha tenido éxito.

1. El defensor (la unidad que se mueve) puede seguir moviéndose, pero todos los costes de terreno se duplican.

9.7. Retirada después del Combate

Cuando el resultado de un Asalto es **D**, el defensor puede elegir retirarse en lugar de sufrir bajas.

El defensor retira todas las unidades atacadas un hexágono, sujeto a las siguientes reglas y limitaciones:

1. Todas las Unidades de Combate retiradas tienen un marcador NO ZOC colocado debajo de ellas y pierden su ZOC durante el resto del Paso de Movimiento actual. El marcador se coloca incluso debajo de las Unidades de Combate que normalmente no ejercen una ZOC.

2. Una unidad no puede retirarse a una ZOC enemiga vacía, a un hexágono ocupado por el enemigo, a un hexágono de Zona de Ruptura o cruzando un lado de un Río Principal sin puente. Si no hay ninguna ruta de retirada disponible, la unidad debe sufrir pérdidas en su lugar.
3. Una unidad no puede retirarse cruzando un lado de hexágono alpino o infranqueable (excepción: 31, Unidades Alpinas).
4. Una unidad amiga que no participe en la retirada anula las ZOC y las Zonas de Ruptura del enemigo en un hexágono a efectos de la Retirada tras el Combate.
5. Una Unidad no puede retirarse fuera del mapa y debe sufrir pérdidas de paso si no hay otra línea de retirada disponible.
6. Una unidad en Modo Erizo nunca puede retirarse.
7. Las unidades de combate que originalmente tengan un solo paso de combate no pueden optar por retirarse; si sufren un resultado **D** en combate, son eliminadas.

   Nota: Las pérdidas de pasos no cambian el número de pasos de combate de una unidad. Una brigada tiene 3 pasos de combate, incluso con 2 pérdidas de pasos.
8. Las unidades de apoyo que no estén apiladas con una unidad de combate no pueden optar por retirarse; si sufren un resultado **D** en combate, deben sufrir pérdidas y, en la mayoría de los casos, ser eliminadas (excepción: Fuentes de Suministro del Frente).

   Nota: La artillería tiene 3 pasos de combate y podría sobrevivir a un ataque directo.
9. Una unidad puede retirarse tantas veces como quiera durante un paso de movimiento.
10. Las restricciones de apilamiento no pueden infringirse debido a la retirada. Si no hay otra ruta de retirada, la unidad defensora debe sufrir pérdidas en su lugar.
11. Si una unidad en retirada ya tiene un marcador NO ZOC debajo, el bando propietario debe tirar un dado. Con una tirada de 1 a 8, la unidad en retirada pierde un paso (y podría ser eliminada en consecuencia); con una tirada de 9 a 20, no hay ningún efecto.
12. Una vez que el defensor ha completado la Retirada tras el combate, se coloca un marcador de Ruptura en el hexágono donde tuvo lugar el combate.

9.8. Perdidas de Combate

1. Cuando el resultado del combate es **D** y el defensor no puede o decide no retirarse, cada Unidad de Combate defensora debe sufrir una pérdida de paso. Cuando el ataque ha sido llevado a cabo por una unidad de tamaño división y las Unidades de Combate defensoras son una sola brigada, un solo regimiento o hasta tres Unidades de Combate Pequeñas, cada Unidad de Combate defensora debe sufrir dos pérdidas de paso.

   *Ejemplo: Una división soviética ataca a 3 brigadas estadounidenses que defienden en dos hexágonos diferentes. El resultado del combate es **D** y la OTAN opta por no retirarse. En consecuencia, cada una de las 3 brigadas EE.UU. sufre una pérdida de paso.*
2. Cuando el resultado del combate es **A1**, la unidad atacante debe sufrir una pérdida de paso. Si el defensor se encuentra en un hexágono de ciudad, la unidad atacante debe sufrir dos pérdidas de paso.
3. Cuando el resultado del combate es **A2**, la unidad atacante debe sufrir dos pérdidas de paso. Si el defensor está en un hexágono de ciudad, la unidad atacante debe sufrir tres pérdidas de pasos.
4. Cualquier unidad de artillería que participe activamente en el combate y esté apilada con otra unidad que sufra una pérdida de pasos debe sufrir una pérdida de pasos, además de las pérdidas de pasos infligidas a la unidad.
5. Si todas las unidades defensoras son eliminadas por las pérdidas sufridas durante el combate, el atacante logra una Ruptura (ver 9.9).

9.9. Ruptura (Breakthrough)

Si las Unidades de Combate defensoras que normalmente tienen un ZOC se retiran o son eliminadas como resultado de un Combate Terrestre, se coloca un marcador de Ruptura en cada hexágono que contenía previamente las unidades defensoras.

El marcador y los seis hexágonos adyacentes se convierten en una Zona de Ruptura, sujeta a las siguientes reglas y limitaciones:

1. Las unidades No en fase no ejercen una ZOC en una Zona de Ruptura.
2. Una unidad en fase que entra en una Zona de Ruptura gasta PM adicionales (ver la Carta de Costes de Movimiento).
3. Las Zonas de Ruptura no se extienden a países neutrales.
4. Las Zonas de Ruptura no se extienden hacia dentro o fuera de hexágonos de ciudad, a través de lados de hexágonos infranqueables, ni hacia hexágonos infranqueables.
5. Las Zonas de Ruptura no tienen efecto sobre las rutas de suministro del bando que no está en fase, pero permiten al bando en fase trazar rutas de suministro a través de hexágonos que normalmente estarían bloqueados debido a la ZOC enemiga. Las rutas de suministro trazadas a través de Zonas de Ruptura no gastan PM adicionales.
6. Un marcador de Ruptura permanece en su lugar hasta el siguiente Paso de Eliminación.

9.10. Avance tras el Combate

Si las unidades defensoras con valor de combate se retiran o son eliminadas como resultado del combate terrestre, la unidad atacante debe avanzar después del combate.

1. La unidad atacante (y cualquier Unidad de Apoyo apilada con ella, a discreción del atacante) se mueve al hexágono anteriormente ocupado por las unidades defensoras.
2. Si más de un hexágono estaba ocupado por unidades defensoras, el atacante elige cuál se utilizará para el avance.
3. Si el coste en PM del hexágono al que se entra durante el avance es mayor que los PM gastados para llevar a cabo el ataque, la unidad que avanza debe gastar la diferencia en PM. Esto podría provocar Fatiga adicional o incluso la pérdida de un paso para la unidad que avanza.

*Ejemplo: Una división soviética ataca a una brigada estadounidense en un hexágono Abrupto-2. Los soviéticos deciden realizar un Asalto Estándar y gastan 4 PM. El resultado del combate es **D** y la OTAN decide retirarse. Se coloca un marcador de No ZOC sobre la brigada de la OTAN y un marcador de Ruptura en el hexágono atacado. Como Abrupto-2 cuesta 6 PM, la división soviética debe gastar 2 PM adicionales para avanzar al hexágono.*

9.11. Persecución

Un resultado posible del Combate de Ruptura de contacto es la Persecución, en la que la unidad que no está en fase y de la que se separa la otra unidad puede perseguir a la unidad que se separa.

1. Una de las Unidades de Combate No en Fase y que participan en el Combate de Ruptura de Contacto puede, a voluntad de su propietario, seguir la trayectoria exacta de la unidad que se separa hasta que esta se detiene o realiza otro intento de Ruptura de contacto.
2. La Persecución tras la Ruptura de Contacto nunca es obligatoria y puede ser rechazada o interrumpida en cualquier momento por el enemigo.
3. La Persecución tras la Ruptura de Contacto no puede llevar a la unidad enemiga que persigue a la ZOC de una unidad amiga distinta de la que se ha separado con éxito; dicha ZOC detiene la persecución.

9.12. Defensa Activa (Solo OTAN)

Desde los años 70, varios ejércitos de la OTAN habían entrenado intensivamente en contraataques locales para tomar la iniciativa, desorganizar los planes del enemigo y mantener a las fuerzas atacantes fuera de equilibrio.

En los años 80, este enfoque operativo del problema de la defensa de Europa Central evolucionó hasta convertirse en la teoría del «contraataque relámpago» del coronel John Boyd, que se centraba en el ciclo OODA (observación, orientación, decisión y acción) como uno de los elementos clave de la guerra moderna (para más información, ver «Patrones de conflicto», de John Boyd).

Dicho esto, el requisito previo básico para el éxito de la Defensa Activa o el Contraataque relámpago es que las unidades que lo ejecutan deben tener un ciclo OODA más rápido que el enemigo. Si esta suposición resultara errónea, se verían atrapadas o empantanadas.

Al defenderse en un combate terrestre, algunas unidades de la OTAN pueden declarar una Defensa Activa.

1. Solo se puede declarar una Defensa Activa si se cumplen los siguientes requisitos previos:
   a. Todas las unidades defensivas deben ser de nacionalidad EE.UU., británica, canadiense, francesa o alemana occidental.
   b. Todas las unidades defensivas deben estar en Suministro General.
   c. Al menos una unidad defensora debe ser una Unidad de Combate mecanizada o blindada en Modo Táctico.
   d. Las unidades defensoras no pueden estar completamente rodeadas por ZOC o unidades enemigas.
   e. Ninguna unidad defensora puede tener un marcador de NO ZOC.
2. La Defensa Activa no se puede usar en un Combate de Ruptura de Contacto.

9.12.1. Efectos de la Defensa Activa

1. El defensor obtiene un Modificador de Combate +1 para el combate que se está resolviendo.
2. Se considera que todas las unidades defensoras implicadas están usando Defensa Activa.
3. Si el resultado del combate es **D**, todas las unidades defensoras que estén usando Defensa Activa deben sufrir un paso de pérdida adicional a cualquier otra pérdida sufrida.
4. Los efectos de Defensa Activa se cancelan al final del combate individual que se está resolviendo. Si la misma unidad es atacada de nuevo en la misma Fase, debe comprobar los requisitos previos antes de poder volver a usar Defensa Activa.

9.13. Batallones Aeromóviles (solo OTAN)

Cuando se defiende en un Combate Terrestre, la OTAN puede intentar reforzar la defensa desplegando Batallones Aeromóviles. Las unidades capaces de desplegar Batallones Aeromóviles tienen una letra «A» impresa a la derecha de la bandera nacional.

A finales de los años 70, las fuerzas alemanas y británicas desarrollaron brigadas aeromóviles antitanques específicamente diseñadas para hacer frente a las tácticas soviéticas. Estas tropas especializadas habrían sido transportadas por aire a puntos clave de defensa a lo largo del eje de avance del Pacto de Varsovia y evacuadas antes de que el enemigo pudiera montar un ataque organizado contra ellas. Las siguientes reglas permiten a la OTAN simular este uso específico de las brigadas aeromóviles.

9.13.1. Batallones Aeromóviles. Requisitos previos

1. La Brigada Aeromóvil debe estar apilada con helicópteros de transporte sin usar con una capacidad de transporte de al menos 1 batallón.
2. La Brigada Aeromóvil debe estar en Suministro General y en Modo Táctico.
3. La Brigada Aeromóvil no puede estar en la ZOC enemiga.
4. La brigada aeromóvil no debe haber sido atacada durante la fase de acción actual (incluidas las misiones de Ataque a Tierra y Artillería).
5. La Brigada Aeromóvil no debe haber desplegado un Batallón Aeromóvil durante la Fase de Acción actual.
6. Las unidades defensivas en el combate que se está resolviendo deben incluir al menos una Unidad de Combate (es decir, los Batallones Aeromóviles no se pueden usar en un combate contra Unidades de Apoyo).

9.13.2. Despliegue de Batallones Aeromóviles

1. Al menos un punto de transporte de los helicópteros apilados con la Brigada que despliega el Batallón Aeromóvil se mueve al hexágono que está siendo atacado, utilizando las reglas estándar de Movimiento de helicópteros, Fuego Flak e Intercepción de helicópteros.
2. Si los helicópteros de transporte sufren dos o más pérdidas de paso, el Batallón Aeromóvil queda destruido y no tiene ningún efecto en el combate terrestre que se está resolviendo. Además, la Brigada Aeromóvil que se está utilizando sufre una pérdida de paso.
3. Si los helicópteros de transporte sufren una pérdida de paso o ninguna pérdida por fuego antiaéreo enemigo, el Batallón Aeromóvil se considera desplegado con éxito.
4. La brigada que despliega el Batallón Aeromóvil no se mueve físicamente al hexágono del combate actual. En su lugar, se considera que uno de sus batallones es transportado por aire a la lucha y, si todo va bien, extraído antes de que el enemigo tenga tiempo de reaccionar con un ataque organizado.
5. Al final del combate, pero antes de cualquier retirada/avance resultante tras el combate, los helicópteros de transporte utilizados deben volver al mismo aeródromo del que partieron (es decir, el aeródromo donde se encuentra la Brigada Aeromóvil). Los helicópteros de transporte se marcan como movidos y no pueden volver a utilizarse en la Fase actual.

9.13.3. Efectos de un Batallón Aeromóvil

1. Para el combate que se está resolviendo, la OTAN aumenta su valor total de defensa en uno y también gana un modificador de combate.
2. El efecto de un Batallón Aeromóvil dura solo durante el combate que se está resolviendo. Si la unidad defensora es atacada de nuevo en la misma fase, la OTAN podría intentar desplegar un nuevo batallón aeromóvil.
3. Los Batallones Aeromóviles múltiples no tienen ningún efecto adicional en el combate. Los modificadores máximos son +1 al valor de defensa y 1 Modificador de Combate.
4. Si el resultado final del combate es **D**, la Brigada Aeromóvil utilizada debe sufrir una pérdida de paso. Esto se suma a cualquier pérdida de paso sufrida por otras unidades de la OTAN que hayan participado en el combate.

9.14. Reservas de Cuerpos (Solo OTAN)

Como casi cualquier otro ejército en la historia, los planificadores de la OTAN subrayaron la importancia de contar con unidades de reserva preparadas para contener o detener las penetraciones enemigas en la línea del frente. Dada la escala del juego, suponer que el defensor no reaccionaría durante 24 horas ante un avance peligroso del enemigo es poco realista.

Las Reservas de Cuerpo de la OTAN se designan durante el Paso de Movimiento amigo y pueden activarse y moverse durante cualquier Paso de Movimiento enemigo posterior.

9.14.1. Asignación a una Reserva de Cuerpo

1. Se puede asignar un máximo de una Unidad de Combate por HQ de la OTAN a la Reserva de Cuerpo.
2. La Unidad de Combate designada debe estar a 3 hexágonos como máximo de un HQ de la misma nacionalidad, en Suministro General, en Modo Táctico y no adyacente a unidades enemigas.
3. La Unidad de Combate designada gasta 10 PM para entrar en estado Reserva de Cuerpo y se coloca un marcador Reserve debajo de ella.

9.14.2. Activación de las Reservas de Cuerpo

1. Después de que el enemigo haya completado un Combate Terrestre (incluyendo el Avance tras el Combate), pero antes de que la unidad atacante continúe moviéndose, la OTAN puede activar cualquiera o todas sus Reservas de Cuerpo disponibles.
2. Cada unidad de Reserva de Cuerpo activada puede gastar un máximo de 6 PM, usando las Reglas de Movimiento estándar.
3. Las Reservas de Cuerpo en una ZOC enemiga no pueden activarse, a menos que estén en un hexágono con otra Unidad de Combate.
4. Las Reservas de Cuerpo activadas no pueden entrar en una ZOC enemiga o en un Área de Ruptura, a menos que ya haya una Unidad de Combate amiga en el hexágono.
5. Las Reservas de Cuerpo activadas no pueden atacar a unidades enemigas.
6. Después de ser activada o movida, una unidad de Reserva de Cuerpo pierde su condición de Reserva de Cuerpo.

9.15. Guerra Electrónica (EW)

Las unidades de EW en el hexágono de Combate Terrestre o adyacentes a él pueden usarse para influir en el resultado del combate.

1. Durante el paso apropiado de la Secuencia de Combate Terrestre, cada bando tira un dado por cada Unidad de EW empleada para determinar si la EW tiene éxito.
2. La EW no puede emplearse contra unidades enemigas que se defienden en hexágonos Urbanos o de Ciudad.
3. Una unidad de EW puede emplearse un número ilimitado de veces durante un Turno.
4. La EW de la OTAN y Suecia tiene éxito con una tirada de 1 a 13.
5. La EW de otros países tiene éxito con una tirada de 1 a 10.

9.15.1. Efectos de la EW

1. El Apoyo de Artillería enemiga se reduce a la mitad. La Artillería atacante que dispara desde hexágonos urbanos o de ciudad no se reduce a la mitad si la unidad atacante también se encuentra en un hexágono urbano o de ciudad.
2. El Apoyo Terrestre enemigo se reduce a la mitad.
3. Se cancela cualquier Bono por Asalto Concéntrico enemigo.
4. El bando contrario resta 3 de sus Modificadores de Combate totales. Los Modificadores de Combate totales nunca pueden reducirse por debajo de cero.
5. Si más de una unidad de EW amiga inicia con éxito la EW, no hay efectos adicionales.

9.16. Combate Fluido (Opcional)

Esta regla simula un campo de batalla más «fluido», dando al atacante la posibilidad de continuar moviéndose y luchando tras un asalto parcialmente fallido. La regla suele favorecer al Pacto, que podrá atacar una posición defensiva repetidamente, obligando además al defensor a un mayor consumo de munición.

1. Al resolver un Asalto Estándar o un Asalto en Columna, un resultado **C** no obliga a la unidad atacante a detenerse. Puede seguir gastando PM normalmente para moverse (si no está en una ZOC enemiga), separarse, volver a atacar o realizar cualquier otra acción permitida por las reglas.
2. Al resolver un Asalto Sobre la Marcha, un resultado **C** no obliga a la unidad atacante a detenerse. Puede seguir gastando PM según el punto 1, pero no puede volver a usar Asalto Sobre la Marcha durante la fase de acción actual.
3. Al resolver un Asalto en un Solo Escalón, un resultado **C** sigue obligando a la unidad atacante a detenerse.

10. PASOS DE COMBATE

Cada unidad terrestre tiene un número fijo de Pasos de Combate y un número variable de Pérdidas de Pasos. Las unidades terrestres pueden sufrir Pérdidas de Pasos por varias razones (Combate, Ataques aéreos, Ataques Nucleares y Fatiga).

1. Dependiendo de su tipo y tamaño, las unidades tienen un número diferente de pasos de combate:

Tipo y Tamaño	Pasos
Unidad de Combate: División, Brigada, Regimiento	3
Unidad de Combate: Batallón	2
Base de División, Base de Brigada	1
Artillería	3
Otras Unidades de Apoyo	1

2. Las Pérdidas de Pasos en las unidades se registran utilizando un marcador de Bajas apropiado.
3. Las unidades de la OTAN, Austria, Finlandia y Suecia registran las Pérdidas de Pasos utilizando marcadores de Bajas con un **2** impreso en el reverso. En otras palabras, una unidad con una Pérdida de Paso tiene un marcador de Baja **1** debajo, mientras que una unidad con dos Pérdidas de Pasos tiene un marcador de Baja **2** debajo.
4. Las unidades de todos los demás países registran las Pérdidas de Paso utilizando marcadores de Bajas con un **3** impreso en el reverso. En otras palabras, una unidad con una Pérdida de Paso tiene un marcador de Baja **1** debajo, mientras que una unidad con dos Pérdidas de Paso tiene un marcador de Baja **3** debajo.
5. Si una unidad sufre Pérdidas de Pasos, el propietario coloca un marcador de Bajas debajo de la unidad afectada, o da la vuelta al marcador de Bajas ya existente para reflejar el nuevo nivel de bajas.
6. Si las Pérdidas de Pasos de una división igualan o superan su número de Pasos de Combate, la unidad es sustituida por su unidad Base de División.
7. Si las Pérdidas de Pasos de una unidad que no es de tamaño división igualan o superan su número de Pasos de Combate, la unidad es eliminada.
8. Si un Combate Terrestre que se está resolviendo involucra a Unidades de Combate amigas, las pérdidas de pasos sufridas deben ser absorbidas por esas Unidades de Combate. Si todas las Unidades de Combate son eliminadas, cualquier Unidad de Apoyo apilada con ellas también es eliminada (excepción: las Fuentes de Suministro de Frente son desplazadas en su lugar).
9. Si un Combate Terrestre que se está resolviendo involucra solo a Unidades de Apoyo amigas, cualquier Pérdida de Pasos sufrida elimina todas las Unidades de Apoyo involucradas (excepción: las Fuentes de Suministro de Frente son desplazadas en su lugar).

11. NIVEL DE CUADRO (CADRE)

Al comienzo de la guerra, la mayoría de las unidades no tendrían experiencia reciente en combate; el Nivel de Cuadro de una unidad es una estimación de su entrenamiento, nivel de preparación y voluntad de luchar. Tras adquirir experiencia en combate, las unidades pueden mejorar su Nivel de Cuadro. En el caso de las unidades de élite, puede ocurrir lo contrario, ya que la pérdida en combate de personal altamente entrenado podría reducir su capacidad general.

1. Todas las unidades comienzan la partida con un valor de Nivel de Cuadro (ver la Tabla de Niveles de Cuadro) y se colocan en su lado frontal, salvo que las reglas del escenario especifiquen lo contrario.
2. Cuando más de una unidad participa en un combate terrestre, el peor (más bajo) Nivel de Cuadro se suma al total de Modificaciones de Combate del bando propietario.
3. Después de cada Combate Terrestre, las Unidades de Combate involucradas pueden adquirir un Nivel de Cuadro de Veterano. Consulte la Tabla de Cambios de Cuadro, utilizando el dado tirado en combate y girando cualquier unidad veterana a su reverso.
4. Las unidades Aerotransportadas, Aeromóviles, Fuerzas Especiales y Marines son unidades de élite y añaden 1 al Nivel de Cuadro nacional original. Esta bonificación se pierde si la unidad adquiere un Nivel de Cuadro de Veteranos.
5. Cuando una unidad aliada del Pacto (es decir, Alemania Oriental, Checoslovaquia, Hungría y Polonia) sufre un resultado de combate en contra (**A1** o **A2** al atacar, **D** al defender) o una Pérdida de Paso debido a un Ataque a Tierra, Ataque Nuclear enemigo, vuelve a su Nivel de Cuadro original. El Nivel de Cuadro Original se restaura o se mantiene incluso si la tirada de dados de combate modificada lo cambiaría normalmente a 5. Si es necesario, gira la unidad por su lado de Nivel de Cuadro Original.

   Nota: La lealtad y dedicación a la Causa de las naciones satélites soviéticas eran, en el mejor de los casos, cuestionables. En caso de bajas importantes, su voluntad de luchar habría disminuido considerablemente en los enfrentamientos posteriores.
6. Las unidades de apoyo no tienen Nivel de Cuadro Veterano. Siempre mantienen su Nivel de Cuadro original.

12. LINEAS DE COMUNICACIÓN

El Mapa de Líneas de Comunicación (LOC) está compuesto por casillas y conexiones de diferentes tipos, y es usado por ambos Bandos para mover fuerzas y suministrar a nivel estratégico.

Las unidades en el mapa LOC se mueven de un cuadro a otro utilizando la conexión entre ellos y pagando el coste PM correspondiente (ver las reglas específicas de movimiento para unidades terrestres, aéreas, navales y helicópteros).

El suministro también debe tenerse siempre en cuenta en el mapa LOC. El combate en todos los niveles también es posible, aunque es probable que el combate terrestre sea poco frecuente.

12.1. Elementos del Mapa LOC

12.1.1. Casilla de Movimiento

1. Una Casilla de Movimiento tiene forma circular.
2. Una Casilla de Movimiento no tiene funciones particulares, pero puede contener características adicionales como Puertos, Fuentes de Suministro, etc.

12.1.2. Casilla de Entrada

1. Una Casilla de Entrada tiene forma hexagonal.
2. Una Casilla de Entrada conecta el mapa LOC con el Área de Entrada correspondiente en el mapa operativo.
3. Un Área de Entrada en el Mapa Operativo incluye uno o más Megahexes, etiquetados con el mismo código que la Caja de Entrada (por ejemplo, WE1).
4. Una unidad que termine su movimiento en una Caja de Entrada **debe** colocarse en el área de entrada correspondiente en el mapa operativo.

12.1.3. Casilla de Transito

1. Una Casilla de Tránsito tiene forma cuadrada.
2. Una Casilla de Tránsito conecta el Mapa LOC con una o más Bases Fuera del Mapa que tienen un Código LOC correspondiente. Por ejemplo, la Casilla de Tránsito PO1 está conectada con las Bases Fuera del Mapa 255, 256 y 257 del Pacto.

12.1.4. Puerto

1. Una Casilla LOC con un símbolo de Puerto amigo puede ser utilizada como punto de embarque/desembarque por las unidades navales (ver 26.4).

12.1.5. Fuente de Suministro

1. Una Casilla LOC con un símbolo de Fuente de Suministro puede utilizarse para ampliar la red de suministro tanto en los mapas LOC como en los mapas operativos (ver 13).

12.1.6. Territorio Nacional

1. Una Casilla LOC que forma parte de un Territorio Nacional tiene un contorno de un color específico.
2. Una Casilla LOC que forma parte de un Territorio Nacional tiene restricciones sobre qué países, Facciones y Alianzas pueden acceder a ella (ver 32.2 y 32.4).

12.1.7. Casillas SLOC

1. Una Casilla de Línea de Comunicación Marítima (SLOC) tiene forma rectangular y está rellena de color azul claro.
2. Las casillas SLOC representan rutas marítimas importantes utilizadas para transportar suministros a lugares estratégicos. Consulte las reglas del escenario para conocer su uso.

12.2. Combate en el Mapa LOC

12.2.1. Unidades terrestres en el Mapa LOC

1. Las unidades terrestres en el Mapa LOC deben organizarse en grupos.
2. Cada grupo debe obedecer las limitaciones estándar de Apilamiento y Movimiento. En otras palabras, cada grupo representa las unidades en un solo hexágono.
3. Los grupos pueden reorganizarse durante el Paso de Movimiento amigo, pero solo antes de mover cualquier grupo involucrado.
4. Es posible que ambos Bandos tengan unidades terrestres en la misma Casilla LOC.
5. Las ZOC no existen en el Mapa LOC.

12.2.2. Combate Terrestre en una Casilla LOC

El Combate Terrestre en el mapa LOC usa las reglas estándar, con las siguientes excepciones:

1. El Combate Terrestre ocurre entre dos grupos de unidades en la misma Casilla LOC.
2. El atacante solo puede usar las unidades del grupo que se está moviendo como Fuerza de Ataque. Cualquier otra unidad de Combate o Apoyo se ignora.
3. Si el defensor no tiene ningún grupo con un marcador «Sin ZOC» en la Casilla LOC, puede elegir qué grupo se utilizará como Fuerza de Defensa. Se ignoran todas las demás Unidades de Combate o Apoyo.
4. Si el defensor tiene uno o más grupos con un marcador NO ZOC en la casilla LOC, el atacante elige qué grupo se utilizará como Fuerza de Defensa. Se ignoran todas las demás Unidades de Combate o Apoyo.

5. Solo se puede ejecutar un Asalto Estándar, con un coste de 8 PM.
6. No se puede utilizar el Bono por Asalto Concéntrico.
7. El Defensor tiene un modificador de combate intrínseco de +1 por terreno.
8. Si el Defensor obtiene un resultado **D**, puede optar por retirarse utilizando las reglas estándar de Retirada Tras el Combate (incluida la colocación de un marcador NO ZOC), pero cualquier unidad superviviente permanece en la casilla LOC donde se produjo el combate.
9. No hay Ruptura ni Avance Tras el Combate.

12.2.3. Flak Integrada

1. Una Casilla LOC marcada como parte del Pacto o la Unión Soviética tiene una Flak integrada de rango B.
2. Una Casilla LOC marcada como parte de la OTAN, que contenga un puerto de la OTAN o una Fuente de Suministros de la OTAN, tiene una Flak Integrada de rango A.
3. La Flak Integrada no tiene rango y puede usarse contra cualquier misión aérea o de helicópteros enemiga que tenga como objetivo unidades amigas en la casilla LOC o la propia casilla LOC.

   La Flak Integrada no puede ser destruido, pero puede ser suprimido por una misión SEAD.
4. La Flak Integrada no usa munición Flak.

13. SUMINISTRO

Antes de comenzar un Escenario, ambos Bandos deben acordar las reglas de Suministro que se utilizarán: Suministro Estándar, más fácil de manejar, o Suministro Detallado, que ofrece más problemas y un mayor realismo.

Para estar en suministro, una unidad o Base debe trazar una Ruta de Suministro válida hasta una Fuente de Suministro, o en casos específicos hasta otra unidad capaz de hacerlo. La Ruta de Suministro trazada por la Fuente de Suministro utilizada también determina el nivel de suministro recibido (Suministro General o Suministro Limitado).

NOTA: Las reglas seguidas por un código (DS) se ignoran cuando se utilizan reglas de Suministro Detallado.

13.1. Estado del Suministro

1. El estado de suministro de una unidad terrestre se determina en el instante en que inicia el movimiento, en el instante en que participa en combate y, cuando se utiliza el Suministro Detallado, en el instante en que intenta reponer su Suministro Integrado.
2. El estado de suministro de una Base se determina cada vez que un avión o helicóptero con base en ella despega para una misión.
3. El estado de suministro de un avión o helicóptero con base en un Aeropuerto / Helipuerto / Casilla LOC es siempre el mismo que el de su Base.
4. El estado de suministro de un helicóptero que no tiene base en un Aeropuerto / Helipuerto / Casilla LOC se determina cada vez que despega para una misión.
5. Una unidad o Base capaz de trazar una Ruta de Suministro válida puede estar en Suministro General (ver 13.10) o Suministro Limitado (ver 13.11).
6. Una unidad o Base que no esté en Suministro General o Limitado está sin Suministro (ver 13.12).

13.2. Fuentes de Suministro OTAN

Todas las unidades pertenecientes a un país de la OTAN utilizan las Fuentes de Suministro de la OTAN para determinar su estado de suministro.

1. Una Fuente de Suministro de la OTAN se define como una de las siguientes:
   a. Una Casilla LOC con un símbolo de Suministro de la OTAN, o conectada por Conexiones Terrestres a un Símbolo de Suministro de la OTAN. Ninguna de las Casillas LOC a lo largo de la ruta puede contener Unidades de Combate enemigas sin que también estén presentes Unidades de Combate amigas.
   b. Un hexágono controlado por amigos en el borde del mapa, con una Carretera o Ferrocarril que salga del mapa, y dentro de un Megahex que tenga un Área de Entrada correspondiente a una Fuente de Suministro.
   c. Una Fuente de Suministro activada por un Convoy (ver 13.5) o por una Línea de Comunicación Marítima (ver el Manual de Escenarios).
   d. Para las unidades danesas, un hexágono de Ciudad controlado por las fuerzas amigas dentro de Dinamarca, no rodeado por ZOC enemigas.
   e. Para las unidades noruegas, un hexágono de Ciudad, Urbano, Aeródromo o Base Naval controlado por las fuerzas amigas dentro de Noruega, no rodeado por ZOC enemigas.

13.3. Fuente de Suministro del Pacto

Todas las unidades pertenecientes a un país del Pacto utilizan las Fuentes de Suministro del Pacto para determinar su estado de suministro.

1. Una Fuente de Suministro del Pacto se define como una de las siguientes:
   a. Una Casilla LOC con un Símbolo de Suministro Soviético, o conectada por Conexiones Terrestres a un símbolo de Suministro Soviético. Ninguna de las Casillas LOC a lo largo de la ruta puede contener Unidades de Combate enemigas sin que también estén presentes Unidades de Combate amigas.
   b. Un hexágono controlado por amigos en el borde del mapa, con una Carretera o Ferrocarril que salga del mapa, y dentro de un Megahex que tenga un Área de Entrada correspondiente a una Fuente de Suministro.

13.4. Fuente de Suministro de Otros Países

Las Fuentes de Suministro para los países que no forman parte de la OTAN o del Pacto se definen de la siguiente manera:

1. Una Ciudad o Hexágono Urbano controlado por un país amigo dentro del Territorio Nacional y no rodeado por ZOC enemigas.
2. Una Casilla LOC marcada como Territorio Nacional y no ocupada únicamente por unidades terrestres enemigas.
3. Si un país se ha unido al Bloque Occidental, sus unidades también pueden usar una Fuente de Suministro de la OTAN.
4. Si un país se ha unido al Bloque Oriental, sus unidades también pueden usar una Fuente de Suministro del Pacto.

13.5. Convoyes - Fuente de Suministro (DS)

Un Convoy puede ser usado por ambos bandos para activar una Fuente de Suministro en un Puerto controlado amigo.

1. Durante la Fase Final, coloca un marcador de Fuente de Suministro en el hexágono o Casilla del Puerto si se cumplen todas las condiciones siguientes:
   a. El Puerto está controlado por un bando amigo y no está dañado.
   b. El Puerto tiene un Convoy capaz de entregar al menos 3 Puntos de Suministro por Turno (ver 26.14).
   c. El convoy parte de un puerto que es capaz de trazar una ruta de suministro de cualquier longitud hasta una fuente de suministro válida.
   d. Las ensenadas o ríos que conducen al puerto desde el mar no pasan por una ZOC enemiga.
2. Un convoy que entrega de 3 a 5 Puntos de Suministro crea una Fuente de Suministro Limitada, mientras que un convoy que entrega 6 o más Puntos de Suministro crea una Fuente de Suministro General.
3. El marcador de Fuente de Suministro se retira si los requisitos previos ya no se cumplen en cualquier Fase Final posterior.

13.6. Ruta de Suministro

1. Una Ruta de Suministro es una ruta continua de hexágonos de tierra o Casillas LOC conectados por tierra.
2. Una Ruta de Suministro comienza en la unidad o Base que se está evaluando y termina en la unidad, hexágono o Casilla LOC utilizada para obtener Suministro.
3. Los costes en PM se calculan desde el punto de inicio (excluido) hasta el punto final (incluido).
4. Los costes de PM para un hexágono sin terreno ártico se calculan utilizando la columna Modo Carretera de la Carta de Efectos del Terreno.
5. Los costes de PM para un hexágono con terreno ártico (Llanura Ártica, Ártico Abrupto-1, Ártico Abrupto-2) se calculan utilizando la columna Modo Táctico de la Carta de Efectos del Terreno.
6. Los costes de PM para una Casilla LOC se calculan utilizando el Tipo de Movimiento permitido por la Conexión Terrestre utilizada.
7. Aparte del terreno, los únicos otros costes de PM utilizados en el cálculo de la Ruta de Suministro son los hexágonos interceptados (donde se deben gastar los PM adicionales necesarios).
8. No se puede trazar una Ruta de Suministro en un hexágono que contenga unidades terrestres enemigas, ZOC enemigas sin disputar, Contaminación Nuclear o Contaminación Química.
9. No se puede trazar una Ruta de Suministro a través de un lado de hexágono de Río Principal o Alpino sin puente.
10. No se puede trazar una Ruta de Suministro en una Casilla LOC que contenga Unidades de Combate enemigas y ninguna Unidad de Combate amiga.
11. No se puede trazar una Ruta de Suministro a través de o hacia un hexágono vacío en un país enemigo, a menos que una Unidad de Combate amiga haya sido la última unidad en entrar en ese hexágono.

    Nota: La intención de esta regla es evitar trazar Rutas de Suministro obviamente absurdas a través de territorio enemigo no controlado. Se recomienda el sentido común en ambos Bandos, pero probablemente haya fallado si estás leyendo esto más de una vez.
12. Aparte de lo anterior, la longitud máxima y los requisitos de una Ruta de Suministro dependen del tipo y la nacionalidad de la unidad que la traza. (ver 13.7, 13.8 y 13.9).

13.7. Suministro OTAN

Todas las unidades pertenecientes a un país de la OTAN utilizan las siguientes reglas para determinar el Suministro:

1. Una Base Fuera del Mapa con un Puerto sin daños siempre se encuentra en Suministro General.
2. Cualquier otra Base debe trazar una Ruta de Suministro de cualquier longitud hasta una Fuente de Suministro válida. Si la Base tiene más de una nacionalidad, el bando propietario puede decidir cuál se utiliza para determinar el suministro.

   Ejemplo: El Aeródromo de Linz tiene nacionalidad austriaca y ha sido declarado operativo por la OTAN, por lo que ha obtenido una nacionalidad OTAN adicional. El Bloque Occidental puede decidir trazar la Ruta de Suministro del Aeródromo hasta una Fuente de Suministro austriaca o hasta una Fuente de Suministro OTAN.
3. Un avión o helicóptero con base en un Aeropuerto / Helipuerto / Casilla LOC tiene el mismo estado de suministro que su Base.
4. Un HQ debe trazar una Ruta de Suministro de cualquier longitud hasta una Fuente de Suministro válida.
5. Las unidades terrestres que no sean HQ y los helicópteros que no estén basados en un Aeropuerto / Helipuerto / Casilla LOC deben trazar una Ruta de Suministro de 15 PM o menos hasta un HQ de la misma nacionalidad que esté en suministro, hasta un HQ de la OTAN que esté en suministro, o hasta una Fuente de Suministro válida.
6. Cuando una división o brigada de la OTAN se divide en sus componentes, cada componente debe trazar una Ruta de Suministro de 10 PM o menos hasta su Base de División/Brigada que se encuentre en suministro. Si la Base de División/Brigada ha sido eliminada o aún no ha entrado en juego, la unidad componente se considera una Formación Independiente que traza su suministro según el punto 5.
7. (**opcional**) Las unidades de tamaño brigada de EE. UU. y Reino Unido ignoran el punto 6 anterior. Trazan su Ruta de Suministro hasta un HQ o una Fuente de Suministro válida, según el punto 5.

   Nota: En los años 80, varios países de la OTAN trasladaron los recursos logísticos y la organización al nivel de brigada, dándoles un mayor grado de independencia.
8. (**opcional**) En los primeros 4 Turnos durante los cuales la OTAN y el Pacto están en guerra, una unidad de la OTAN también se considera en Suministro si puede trazar una Ruta de Suministro de cualquier longitud hasta un hexágono de autopista controlado por un amigo dentro de un país de la OTAN y en el borde oeste o sur de los mapas UAIS.

13.8. Suministro Pacto de Varsovia

Todas las unidades pertenecientes a un país del Pacto utilizan las siguientes reglas para determinar el suministro:

1. Una base fuera del mapa con un puerto sin daños siempre tiene suministro limitado, a menos que ya tenga suministro general por otros medios (DS).
2. Cualquier otra Base debe trazar una Ruta de Suministro de cualquier longitud hasta una Fuente de Suministro válida. Si la Base tiene más de una nacionalidad, el bando propietario puede decidir cuál se utiliza para determinar el suministro.
3. Un avión o helicóptero con base en un Aeropuerto / Helipuerto / Casilla LOC tiene el mismo estado de suministro que su Base.
4. Un Centro de Suministro del Frente debe trazar una Ruta de Suministro de cualquier longitud hasta una Fuente de Suministro válida. La Ruta de Suministro debe trazarse exclusivamente en hexágonos que contengan Ferrocarril, Carretera, Ciudad o Urbano, excepto un máximo de 5 hexágonos.
5. Un HQ debe trazar una Ruta de Suministro de 10 o menos PM hasta una Fuente de Suministro válida, o hasta un Centro de Suministro del Frente que esté a su vez en suministro.
6. Las unidades terrestres que no sean HQ y los helicópteros que no tengan su base en un Aeródromo / Helipuerto / Casilla LOC deben trazar una Ruta de Suministro de 10 PM o menos a un HQ PACTO que esté abastecido, a un Centro de Suministro del Frente que esté abastecido, o a una Fuente de Suministro válida.
7. Cuando una división o brigada del Pacto se divide en sus componentes, un componente debe trazar una Ruta de Suministro de 5 PM o menos hasta su Base de División/Brigada, hasta un HQ del Pacto, hasta un Centro de Suministro del Frente o hasta una Fuente de Suministro válida. La unidad utilizada para obtener el suministro debe estar ella misma abastecida. Los componentes que no tengan designación pueden trazar una Ruta de Suministro hasta cualquier Base de División.
8. (**opcional**) En los 3 primeros Turnos durante los cuales la OTAN y el Pacto están en guerra, una unidad del Pacto también se considera abastecida si puede trazar una Ruta de Suministro de cualquier longitud hasta un hexágono de ferrocarril o autopista controlado por una fuerza amiga, en el borde del mapa UAIS y dentro de un país del Pacto.

   Nota: El Pacto mantenía reservas locales de suministro atendidas por unidades logísticas de nivel de Frente y de Ejército. Estas habrían podido apoyar la fase inicial de la ofensiva sin recurrir a la cadena de suministro estándar.

13.9. Suministro Otros Países

Todos los países que no forman parte inicialmente de la OTAN o del Pacto utilizan las siguientes reglas para determinar su estado de suministro.

1. Una Base debe trazar una Ruta de Suministro de cualquier longitud hasta una Fuente de Suministro válida. Si la Base tiene más de una nacionalidad, el bando propietario puede decidir cuál se utiliza para determinar el suministro.
2. Un avión o helicóptero con base en un Aeródromo / Helipuerto / Casilla LOC tiene el mismo estado de suministro que su Base.
3. Un HQ debe trazar una Ruta de Suministro de 10 PM o menos hasta una Fuente de Suministro válida.
4. Las unidades terrestres que no sean HQ y los helicópteros que no estén basados en un Aeródromo / Helipuerto / Casilla LOC deben trazar una Ruta de Suministro de 10 PM o menos hasta un HQ que esté en suministro, o hasta una Fuente de Suministro válida.
5. Cuando una división o brigada se divide en sus componentes, cada unidad componente debe trazar una Ruta de Suministro de 5 PM o menos hasta su Base de División/Brigada, hasta un HQ o hasta una Fuente de Suministro válida.
6. En todos los casos, cualquier HQ involucrado en la cadena de suministro debe ser de la misma nacionalidad que la unidad.

13.10. Suministro General

1. Una Fuente de Suministro se encuentra en Suministro General si no utiliza Conexiones de Terreno sin Desarrollar en su Ruta de Suministro.
2. Una unidad o Base se encuentra en Suministro General si traza una Ruta de Suministro válida que no contiene Conexiones de Terreno sin Desarrollar a una unidad o Fuente de Suministro que se encuentre a su vez en Suministro General.
3. Una unidad o Base en Suministro General no sufre efectos adversos debido al Suministro.

13.11. Suministro Limitado

1. Una Fuente de Suministro tiene Suministro Limitado si utiliza una o más Conexiones de Tierra sin Desarrollar en su Ruta de Suministro.
2. Una unidad o Base tiene Suministro Limitado si traza una Ruta de Suministro válida utilizando una o más Conexiones de Tierra sin Desarrollar, o a una unidad o Fuente de Suministro que a su vez tiene Suministro Limitado.

13.11.1. Efectos del Suministro Limitado

1. Una unidad terrestre que inicia su movimiento en Suministro Limitado puede gastar un máximo de 20 PM durante el Paso de Movimiento amigo. Los PM gastados para eliminar Niveles de Fatiga o recibir Suministro Integrado no cuentan para este límite.
2. Una unidad terrestre involucrada en Combate Terrestre mientras está en Suministro Limitado añade 2 a los Modificadores de Combate enemigos.
3. Una Base, aeronave o helicóptero en Suministro Limitado no sufre ningún efecto adverso.

13.12. Sin Suministro

13.12.1. Quedarse sin Suministro (DS)

Si una unidad o Base no puede trazar una Ruta de Suministro válida, su estado de suministro se deteriorará rápidamente hasta que la unidad se considere sin Suministro.

1. Una unidad terrestre que no esté en Suministro cuando se mueva o participe en Combate Terrestre tendrá un marcador de Combustible-1 debajo de ella.
2. A una unidad terrestre con un marcador de Combustible-1 que esté en Suministro al comienzo de un Paso de Movimiento amigo se le retira el marcador de Combustible-1.
3. A una unidad terrestre con un marcador de Combustible-1 que no esté en Suministro al comienzo de un Paso de Movimiento amigo se le cambia el marcador de Combustible-1 por un marcador de Fuera de Suministro. La unidad se considera ahora Fuera de Suministro.
4. Una Base, aeronave o helicóptero que no esté en Suministro se considera de inmediato Fuera de Suministro.

13.12.2. Efecto de Sin Suministro

1. Una unidad terrestre Sin Suministro puede gastar un máximo de 5 PM durante el Paso de Movimiento amigo. Esta condición continúa hasta que la unidad vuelva a tener Suministro. Los PM usados para eliminar Niveles de Fatiga o recibir Suministro Integrado no cuentan para este límite.

2. Una unidad terrestre Sin Suministro no puede iniciar voluntariamente un combate.

3. Una unidad terrestre Sin Suministro involucrada en combate suma 8 a los Modificadores de Combate del enemigo.

4. Una aeronave o helicóptero Sin Suministro solo puede ejecutar Misiones de Transporte.

13.13. Suministro y Transporte

1. Una unidad terrestre transportada por aviones o helicópteros mantiene el mismo estado de suministro que tenía cuando embarcó durante el resto del Turno. (DS)
2. Una unidad terrestre que ha desembarcado de forma anfibia se encuentra automáticamente en Suministro General durante el resto del Turno.
3. En el Turno siguiente al desembarco, una unidad Aeromóvil, Aerotransportada, de Marines o de Fuerzas Especiales se encuentra en Suministro Limitado si su hexágono actual no se encuentra dentro de un Área de Superioridad Aérea controlada por el enemigo. (DS)
4. Las unidades Aeromóviles, Aerotransportadas y de Marines pueden ser tratadas como Formaciones independientes o como componentes de división a efectos de suministro, a elección del bando propietario.

14. SUMINISTRO DETALLADO (Opcional)

El Suministro Detallado amplía las reglas de Suministro estándar, introduciendo el Suministro Integrado y el Suministro Almacenado. Esto aporta más realismo y flexibilidad por un lado, y más problemas y complejidad por otro.

Cuando se utiliza el suministro detallado, ignore las siguientes reglas:

- 13.5, Fuente de Suministro de Convoy
- 13.8, Suministro del Pacto de Varsovia, punto 1
- 13.12.1 Quedarse sin suministros
- 13.13, Suministro y transporte, puntos 1 y 3

14.1. Suministro Integrado

Una **Unidad de Combate** que no se encuentre en Suministro General puede gastar Suministro Integrado para superar las limitaciones de su estado de suministro actual. El Suministro Integrado tiene dos formas diferentes: Municiones (utilizadas para el combate) y Combustible (utilizado para el movimiento).

1. Cada unidad de combate tiene un número máximo de puntos de munición y combustible incorporados, dependiendo de su nacionalidad y tipo:

País / Tipo Unidad	Munición	Combustible
Países OTAN	2	2
Países Pacto Varsovia	3	3
Otros Países	2	1
Infantería a Pie, todos los países	2	NO

2. Si una división o brigada se descompone o se recombina, el número de Puntos de Munición y Combustible que posee la unidad o unidades en el mapa es igual al número más bajo que poseían sus componentes antes de la descomposición o recombinación.

   Ejemplo 1: una división de la OTAN recombina sus brigadas subordinadas, todas ellas con su dotación completa de Munición y Combustible, excepto una brigada que tiene 1 Punto de Munición y 1 Punto de Combustible. La división recombinada tiene 1 Punto de Combustible y 1 Punto de Munición.

Ejemplo 2: una división Pacto con 2 Puntos de Munición y 1 Punto de Combustible se descompone en sus unidades componentes. Cada unidad componente tiene ahora 2 Puntos de Munición y 1 Punto de Combustible.

14.2. Suministro Almacenado

Una unidad que no se encuentre en Suministro General puede gastar Suministro Almacenado para superar las limitaciones de su estado de suministro actual. El suministro Almacenado solo tiene una forma y se puede gastar indistintamente como puntos de combustible o munición.

El Suministro Almacenado se crea transportando Puntos de Suministro a un hexágono, Casilla LOC o Base. Consulte Convoyes, Misiones de reabastecimiento aéreo, Transporte en helicóptero y Transporte naval para obtener más información sobre el transporte de Puntos de Suministro.

1. Una unidad puede gastar Suministro Almacenado para movimiento, combate, misiones aéreas y de helicóptero, y Reposición de Suministro Integrado.
2. Una unidad terrestre en el Mapa Operacional debe trazar una Ruta de Suministro válida usando las reglas para su tipo y nacionalidad, y el hexágono de Suministro Almacenado como Fuente de Suministro (ver 13.7, 13.8 y 13.9).
3. Una aeronave o helicóptero basado en el Mapa Operacional debe trazar una Ruta de Suministro válida usando las reglas para unidades terrestres no HQ de su nacionalidad, y el hexágono de Suministro Almacenado como Fuente de Suministro.
4. Una unidad en una Base Fuera del Mapa o en una Casilla LOC puede usar Suministros Almacenados en la misma Base Fuera del Mapa o Casilla LOC.
5. Si la Ruta de Suministro es válida, se quitan un cierto número de Puntos de Suministro de los Suministros Almacenados usados, dependiendo de la unidad que los gasta y del tipo de utilización:

Unidad	Sumi. Almacenado Usado
Unidad de Combate, Batallón	1 por Punto de Comb/Muni
Unidad de Combate, Brig/Reg	3 por Punto de Comb/Muni
Unidad de Combate, División	6 por Punto de Comb/Muni
Escuadrón Avión/Helicóptero	1 por Misión
Suministro de Munición de Artillería	2 por Punto de Munición
Suministro de Munición de Flak	1 por Punto de Munición
Unidad de Apoyo, Movimiento	1 por Punto de Combustible
Unidad de Apoyo, Ataque Directo	1 por Combate Terrestre

6. Los Suministros almacenados no tienen nacionalidad y pueden ser usados por cualquier bando que controle su ubicación.
7. El Suministro Almacenado puede ser destruido en cualquier momento si se cumple una de las siguientes condiciones:
   a. Una unidad amiga se encuentra en el hexágono del Suministro Almacenado.
   b. Una unidad amiga ejerce un ZOC sin oposición sobre el hexágono del Suministro Almacenado.
   c. Una unidad amiga está apilada con el Suministro Almacenado en una Casilla LOC (ver 12.2.1).

14.3. Uso de Puntos de Combustible

1. Una unidad terrestre Sin Suministro al inicio de su movimiento puede gastar más de 5 PM consumiendo un Punto de Combustible del Suministro Integrado o Almacenado.
2. Una unidad terrestre con Suministro Limitado o Sin Suministro al inicio de su movimiento puede gastar más de 20 PM consumiendo un Punto de Combustible adicional del Suministro Integrado o Almacenado.
3. Una unidad terrestre con Suministro Limitado o Sin Suministro al inicio de su movimiento puede gastar más de 40 PM consumiendo un Punto de Combustible adicional de Suministro Integrado o Almacenado.
4. Los PM usados para eliminar Niveles de Fatiga o recibir Suministro Integrado no se cuentan para el total de PM para el consumo de Combustible.

   Ejemplo: Una División Soviética Sin Suministro y con un Nivel de Fatiga 1 comienza a moverse. Primero elimina su fatiga gastando 10 PM y, a continuación, gasta 15 PM adicionales. Solo se cuentan 15 PM para el gasto de Suministro. La unidad gasta 1 Punto de Combustible del Suministro Integrado, o 6 Puntos de Suministro Almacenado.
5. (**Opcional**) La Infantería a Pie no usa ni necesita Suministro de Combustible para moverse, independientemente de su estado de Suministro.

14.4. Uso de Puntos de Munición

1. Una unidad terrestre que no se encuentre en Suministro General en el momento del combate puede gastar un Punto de Munición de Suministro Integrado o Almacenado para luchar a pleno rendimiento. La unidad se considera entonces como en Suministro General solo para el combate actual.

14.4.1. Racionamiento de Munición

1. Una unidad terrestre que gaste Puntos de Munición de Suministro Almacenado o Integrado puede usar Racionamiento de Munición.
2. El Racionamiento de Municiones añade 2 a los Modificadores de Combate del enemigo.
3. Al final del combate, el bando propietario tira un dado: si el resultado es entre 1 y 10, la unidad debe gastar un Punto de Municiones de su Reserva Almacenada o Suministro Integrado.
4. Las unidades Pacto que utilicen Asalto de Un Solo Escalón y las unidades OTAN que utilicen Defensa Activa no pueden usar Racionamiento de Municiones.

14.5. Reposición de Suministro Integrado

1. Durante la Fase Final, una Unidad de Combate no perteneciente al Pacto puede recibir Suministro Integrado de la siguiente manera:
   a. Una unidad en Suministro General recibe su complemento completo de Suministro Integrado.
   b. Una unidad en Suministro Limitado recibe un Punto de Munición y un Punto de Combustible.
   c. Una unidad que no esté en Suministro General o Limitado puede usar Suministro Almacenado para recibir hasta su complemento completo de Suministro Integrado (ver 14.2).
2. Durante el Paso de Movimiento amigo, una Unidad de Combate del Pacto de Varsovia puede recibir 1 Punto de Combustible y 1 Punto de Munición gastando PM (ver la Carta de Costes de Movimiento). La unidad debe estar en Suministro General o Limitado, o poder trazar una Ruta de Suministro hasta Suministro Almacenado, en cuyo caso se debe gastar el número apropiado de Puntos de Suministro (ver 14.2).
3. Una Unidad de Combate del Pacto de Varsovia no puede recibir más de 1 Punto de Munición y 1 Punto de Combustible de Suministro Integrado durante un solo Paso de Movimiento.

15. UNIDADES ESPECIALES

15.1. Fuente de Suministro de Frente (Solo Pacto)

Una Fuente de Suministros del Frente (FSH) es el principal centro logístico de un Frente del Pacto.

1. Un FSH es una Unidad de Apoyo con 1 Paso de Combate.
2. Un FSH no tiene PM y no puede moverse por sí solo. Debe moverse utilizando Regimientos Ferroviarios (ver 15.2).
3. Un FSH solo puede moverse en el Mapa Operativo.

15.1.1. Llegada de una Fuente de Suministro de Frente

1. Durante el Paso de Refuerzo del Turno de llegada, se coloca un FSH y cualquier Regimiento Ferroviario que lo acompañe en un hexágono de Carretera o Ferrocarril controlado por un amigo que sea una Fuente de Suministro válida. Si no se pueden cumplir estas condiciones, las unidades se reprograman para el siguiente Turno.

15.1.2. Desplazamiento de una Fuente de Suministro de Frente

1. Cuando una FSH participa en un combate terrestre y el resultado del combate es **D**, la FSH debe ser desplazada.
2. Cuando una FSH es atacada por una Misión de Ataque a Tierra y el resultado es **1** o **+**, la FSH debe ser desplazada.
3. Para desplazar una FSH, el Pacto de Varsovia mueve la FSH 5 hexágonos hacia atrás, hacia un hexágono de ferrocarril o carretera en el borde del mapa y utilizado por la FSH para obtener suministros. Cualquier Unidad de Apoyo actualmente apilada con la FSH puede ser desplazada con ella, a voluntad del bando propietario.
4. Si una FSH está a menos de 5 hexágonos del borde del mapa antes de ser desplazada, es eliminada. Cualquier Regimiento Ferroviario que la acompañe también puede ser eliminado, a voluntad del bando propietario.
5. Un FSH eliminado vuelve al mapa en el Paso de Refuerzos amigo del siguiente Turno. Se coloca en cualquier hexágono de ferrocarril o carretera no ocupado y controlado por amigos en el mismo borde del mapa en el que fue eliminado. Si no se pueden cumplir estas condiciones, se reprograma para el siguiente Turno.
6. Un FSH puede ser Desplazado un número ilimitado de veces durante una sola Fase de Acción.

15.1.3. Redespliegue de una Fuente de Suministro de Frente

1. Durante la Fase de Refuerzos amiga, el Pacto puede redesplegar un FSH y cualquier Regimiento Ferroviario en el mismo hexágono.
2. Las unidades redesplegadas se retiran del Mapa Operativo y regresan como refuerzos en 6 Turnos. Coloca las unidades en la casilla correspondiente del Indicador de Turnos.
3. Durante el Paso de Refuerzos del Turno de llegada, las unidades se redespliegan usando el procedimiento de Llegada FSH.

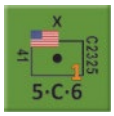
   Ejemplo: Durante el Turno 6, el Pacto decide redesplegar una Fuente de Suministro de Frente y un Regimiento de Ferrocarril situados en el hexágono N3430. Las unidades se retiran del mapa y se colocan en la casilla «12» del Registro de Turnos. Durante el Paso de Refuerzos amigo del Turno 12, el Pacto coloca ambas unidades en el hexágono Se1408: el hexágono es una Fuente de Suministro Soviética válida, ya que se encuentra dentro de un Megahex que tiene un Área de Entrada EE2, y la Casilla LOC EE2 tiene una conexión terrestre con la Fuente de Suministro Ucrania 1.

15.2. Regimientos Ferroviarios (Solo Pacto)

Los Regimientos Ferroviarios representan varios medios de transporte utilizados por el Pacto para organizar y desplegar depósitos de Suministros a nivel de Frente.

1. Un Regimiento Ferroviario es una Unidad de Apoyo con 1 Paso de Combate.
2. Un Regimiento Ferroviario cuenta como una brigada a efectos de apilamiento.
3. Un Regimiento Ferroviario solo puede moverse en el Mapa Operacional, siguiendo las reglas de movimiento de una Unidad de Apoyo. A pesar de su nombre, puede moverse por cualquier terreno y no está limitado a hexágonos de Ferrocarril o Carretera.
4. Cada Regimiento Ferroviario tiene 4 PM. Si un Regimiento Ferroviario no tiene suficientes PM para entrar en un hexágono, puede moverse allí al comienzo de su movimiento gastando toda su Reserva de Movimiento.
5. Los Regimientos Ferroviarios no pueden emplear Movimiento por Fatiga.
6. Cada Regimiento Ferroviario puede transportar una Fuente de Suministro de Frente mientras se mueve.
7. Si más de un Regimiento Ferroviario ocupa el mismo hexágono al comienzo del Paso de Movimiento, pueden sumar su capacidad de movimiento hasta un máximo de 12 PM y moverse juntos. En este caso, los Regimientos Ferroviarios solo pueden transportar una Fuente de Suministro de Frente y deben permanecer juntos durante toda la duración de su movimiento.
8. Un Regimiento Ferroviario eliminado vuelve al mapa en el Paso de Refuerzos del Bloque Oriental del siguiente Turno. Se coloca en cualquier hexágono de Ferrocarril o Carretera desocupado y controlado por amigos en el mismo borde del mapa en el que fue eliminado. Si no se pueden cumplir estas condiciones, se reprograma para el siguiente Turno.

15.3. Artillería



La Artillería puede apoyar a las unidades amigas añadiendo su potencia de fuego a la fuerza de combate de las unidades involucradas en el Combate Terrestre. El primer número (Barrera Ofensiva) se usa para apoyar a las unidades atacantes, mientras que el segundo número (Barrera Defensiva) se usa para apoyar a las unidades defensoras.

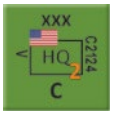
1. La artillería es una Unidad de Apoyo con 3 Pasos de Combate y una Fuerza de Defensa de Contingencia.
2. Una unidad de Artillería cuenta como una brigada a efectos de apilamiento.
3. Una unidad de Artillería tiene 3 Puntos de Municiones.
4. Las unidades de Artillería siempre se consideran Formaciones Independientes y deben trazar sus Rutas de Suministro hasta un Cuartel General, Fuente de Suministro o Suministro Almacenado válidos.
5. Durante la Fase Final, todas las unidades de Artillería en Suministro General reciben su asignación completa de Puntos de Municiones, y todas las unidades de Artillería en Suministro Limitado reciben un Punto de Munición. Una unidad de Artillería también puede recibir hasta su asignación completa de Puntos de Municiones gastando Suministro Almacenado (ver 14.2).

15.3.1. Artillería en Combate Terrestre

1. Para poder usar su Fuerza de Barrera en un Combate Terrestre en un Mapa Operativo, una unidad de Artillería debe cumplir los siguientes requisitos previos:
   a. Debe estar en Modo Táctico.
   b. Para el defensor, debe estar a un hexágono de al menos una de las unidades atacadas. Para el atacante, debe estar a dos hexágonos de al menos una de las unidades atacadas.
   c. Si se encuentra en un hexágono ZOC enemigo, debe estar apilada con una unidad de combate o una unidad que no sea de artillería con una Fuerza de Defensa de Contingencia.
   d. Debe gastar un punto de munición.
2. Para poder usar su Fuerza de Barrera en un Combate Terrestre en el Mapa LOC, una unidad de Artillería debe cumplir los siguientes requisitos previos:
   a. Debe estar en Modo Táctico.
   b. Para el defensor, debe formar parte de la Fuerza de Defensa. Para el atacante, debe formar parte de la Fuerza de Ataque.
   c. Debe gastar un Punto de Munición.
3. Una unidad de Artillería no gasta PM adicionales por usar su Fuerza de Barrera.
4. Una unidad de Artillería que apoya un Combate Terrestre añade su Fuerza de Barrera apropiada (es decir, Ofensiva o Defensiva) al valor de combate total amigo.

5. La Fuerza de Barrera de una unidad de Artillería se reduce en dos por cada Paso de Pérdida, hasta un mínimo de uno.
6. Una unidad de Artillería puede apoyar más de un combate, siempre que le queden Puntos de Munición. Una unidad de Artillería no puede usar Racionamiento de Munición.
7. Una unidad de Artillería apilada con la(s) unidad(es) de Combate apoyada(s) o que participe en un combate en el mapa LOC debe sufrir una Pérdida de Paso si el resultado del combate inflige Pérdidas de Paso a las unidades amigas involucradas.

15.4. Cuartel General (HQ)



Los HQ representan la estructura de mando y logística de un Ejército, y la red de suministros depende en gran medida de ellos para funcionar correctamente.

1. Un HQ es una Unidad de Apoyo con 1 Paso de Combate y una Fuerza de Defensa de Contingencia.
2. Un HQ cuenta como 1 brigada a efectos de apilamiento.
3. Las unidades amigas pueden usar un HQ para trazar una Ruta de Suministro válida y obtener Suministros (ver 13).

15.5. Ingenieros de Combate (Solo PACTO)

Los Ingenieros de Combate representan regimientos y batallones de ingenieros especializados y entrenados para el combate utilizados por el Pacto de Varsovia.

1. Los Ingenieros de Combate son una Unidad de Apoyo con 1 Paso de Combate y una Fuerza de Defensa de Contingencia.
2. Los Ingenieros de Combate cuentan como media brigada a efectos de apilamiento.
3. Una Unidad de Combate involucrada en Combate Terrestre mientras está apilada con Ingenieros de Combate añade 1 a las Modificaciones de Combate amigas.
4. Los Ingenieros de Combate pueden apoyar un número ilimitado de Combates Terrestres durante un Turno.
5. Usar más de un Ingeniero de Combate en Combate no tiene efectos adicionales.

15.6. Fuerzas Especiales (Opcional)

Ambos Bandos tienen unidades de Fuerzas Especiales, normalmente con tamaño de batallón. Cuando se usa esta regla opcional, las Fuerzas Especiales tienen capacidades adicionales.

1. Las Fuertes Especiales que no estén apiladas con otras unidades pueden retirarse automáticamente tan pronto como se declare un ataque enemigo. Se aplica el procedimiento normal de retirada (sin ZOC, posibles pérdidas si ya se ha retirado y avance tras el combate).
2. Las Fuerzas Especiales pueden ejecutar incursiones. Una unidad de Fuerzas Especiales que participe en una incursión no puede moverse durante el resto del Turno actual.

15.6.1. Planificación de Incursiones

1. Al comienzo del Paso de Incursión, el bando en fase planifica todas sus Misiones de Incursión.
2. Para cada Incursión, el bando en fase define las unidades de Fuerzas Especiales que la realizan, los helicópteros usados para transportarlas y el objetivo. El objetivo puede ser un hexágono, un grupo de unidades en una Casilla LOC o una Base fuera del mapa.
3. Una unidad de helicóptero utilizada en una incursión debe comenzar el paso de incursión en el mismo hexágono que las fuerzas especiales que transporta.
4. Las incursiones planificadas se resuelven una por una utilizando la secuencia de incursiones, en cualquier orden decidido por el bando que está en fase.

15.6.2. Secuencia dela Incursión

1. Cada unidad de helicópteros involucrada y las Fuerzas Especiales que están siendo transportadas se mueven al objetivo, usando las reglas estándar para el Movimiento de Helicópteros.
2. La Flak enemigo a lo largo del camino dispara a las unidades de helicópteros usando las reglas Estándar de Flak. La Flak enemiga en el hexágono objetivo puede atacar a los helicópteros que se acercan solo antes de que alcancen el objetivo en sí.
3. Si un helicóptero que transporta una unidad de Fuerzas Especiales sufre una pérdida de Paso, la unidad de Fuerzas Especiales también debe sufrir una pérdida de Paso.
4. Una vez que todos los helicópteros asignados y las Fuerzas Especiales han llegado al objetivo, el bando contrario tira un dado en la Tabla de Entrada de Incursión por cada Flak en el hexágono objetivo o grupo de unidades. Los resultados se aplican de inmediato, y el bando que realiza la incursión distribuye las pérdidas entre los helicópteros como considere oportuno.
5. Si el objetivo asaltado contiene Fuerzas Especiales enemigas, cada bando debe eliminar un paso de Fuerzas Especiales hasta que solo un bando tenga Fuerzas Especiales supervivientes en el hexágono.
6. Las unidades de Fuerzas Especiales supervivientes ejecutan la incursión planeada, usando la Tabla de Asalto de Incursión. Los resultados se implementan de inmediato.
7. Después de implementar los resultados, se eliminan dos Pasos de Fuerzas Especiales por cada brigada equivalente de Unidades de Combate enemigas en el hexágono objetivo o grupo de unidades (una división cuenta como 3 brigadas).
8. Las Fuerzas Especiales supervivientes embarcan en las unidades de helicópteros y regresan a un aeródromo válido utilizando las reglas estándar de movimiento de helicópteros. Las unidades Flak enemigas en el hexágono que acaba de ser asaltado no pueden disparar. Otras unidades Flak enemigas a lo largo del camino pueden disparar utilizando las reglas estándar de Flak.

15.6.3. Resultados de la Incursión

Si la incursión tiene éxito, el bando atacante puede elegir una de las siguientes opciones para cada unidad de las Fuerzas Especiales superviviente:

1. Se eliminan dos Pasos de Combate de las Unidades de Apoyo en el hexágono o en el grupo de unidades objetivo, elegidas por el bando atacante.
2. Se elimina un escuadrón de aviones o helicópteros, elegido por el bando atacante.
3. Se eliminan dos pasos de las unidades navales ancladas en el Puerto, elegidas por el bando atacante.
4. Se daña una Base o un Puente.
5. Se destruyen hasta 5 Puntos de Suministro Almacenados.

Ejemplo: La OTAN ejecuta una Incursión en un hexágono que contiene una división, un batallón ADA Flak y un regimiento de Artillería. La Incursión tiene éxito y dos unidades de Fuerzas Especiales sobreviven. La OTAN destruye la unidad ADA Flak (1 paso de combate) y el regimiento de Artillería (3 Pasos de Combate). Tras eliminar las unidades, las 2 Fuerzas Especiales supervivientes deben sufrir un total de 6 pasos de pérdida debido a la presencia de una división enemiga y, en consecuencia, son eliminadas.

15.7. Alpinos (Opcional)

Las unidades alpinas están especialmente entrenadas para moverse y combatir en terrenos montañosos.

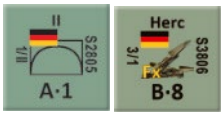
1. Una unidad alpina puede cruzar un lado de hexágono alpino gastando 10 PM.
2. Una unidad alpina gasta menos PM de lo habitual al entrar en hexágonos Abrupto-2, Ártico Abrupto-1 y Ártico Abrupto-2 (ver la Tabla de Efectos del Terreno).
3. Una unidad alpina que ataca desde y hacia un hexágono Abrupto-2 o Ártico Abrupto-2 suma 1 a sus Modificaciones de Combate.

15.8. Infantería Artica (Opcional)

La Infantería Ártica está especialmente entrenada y equipada para moverse y luchar en terrenos árticos.

1. La Infantería Ártica que se mueve en terreno ártico paga el coste en PM equivalente al terreno no ártico (por ejemplo, Ártico Abrupto-1 cuesta como Abrupto-1).
2. La Infantería Ártica que defiende o ataca en un hexágono de terreno ártico suma 1 a sus Modificaciones de Combate.

16. UNIDADES FLAK



Las unidades Flak son Unidades de Apoyo que se utilizan para defenderse de los escuadrones aéreos y de helicópteros enemigos.

Se representan tres categorías diferentes de unidades Flak: emplazamientos fijos de Misiles Tierra-Aire (SAM), Artillería Móvil de Defensa Aérea (ADA) y unidades Antiaéreas integradas en una Unidad (Embedded).

1. Las unidades SAM y ADA son unidades de apoyo con 1 Paso de Combate.
2. Las unidades SAM y ADA cuentan como media brigada a efectos de apilamiento.
3. Las unidades SAM y ADA tienen 3 Puntos de Munición Flak.
4. La flak integrada con calificación A+, A o B tiene 3 Puntos de Munición Flak. Si no les quedan puntos de munición Flak, podrían actuar como Flak integrado con calificación C (ver más abajo).
5. La Flak integrada con calificación C o D no utiliza puntos de munición Flak y puede disparar siempre que esté abastecido o le quede al menos un punto de munición. Si está sin abastecimiento y no le quedan puntos de munición, no puede disparar.
6. Una Flak que utilice Puntos de munición Flak gasta uno de ellos cada vez que dispara.
7. A una Flak que gaste su último Punto de munición Flak se le coloca un marcador de «Flak Depleted» debajo y no puede disparar hasta que se reponga.
8. Durante la fase final, las unidades Flak reciben su asignación completa de puntos de munición Flak si se encuentran en el Suministro General, o un punto de munición Flak si se encuentran en el Suministro Limitado. Una unidad Flak que no se encuentre en el Suministro General puede recibir hasta su asignación completa de puntos de munición Flak del Suministro Almacenado (ver 14.2).

16.1. Flak contra Aviación

16.1.1. Alcance de la Flak

1. Un sistema Flak SAM o ADA utiliza el alcance en hexágonos indicado en la ficha de la unidad contra los aviones enemigos.
2. Un sistema Flak integrado con clasificación A+, A o B tiene un alcance de 3 hexágonos contra los aviones enemigos.
3. Una unidad que normalmente tenga una zona de control (ZOC) y cuente con un sistema Flak integrado con clasificación C o D tiene un alcance de 1 hexágono contra los aviones enemigos.
4. Una unidad que normalmente no tenga ZOC y cuente con una Flak integrada con calificación C o D tiene un alcance de 0 hexágonos contra aeronaves enemigas.
5. Una unidad naval con una Flak de calificación A+, A o B que no esté atracada en un puerto tiene un alcance de 0 hexágonos contra aeronaves enemigas. El gasto de Munición Naval debe comprobarse como de costumbre (ver 26.13).

16.1.2. Fuego Flak de Entrada

El fuego Flak de cobertura se utiliza contra misiones aéreas dirigidas a un hexágono, un barco o una base concretos, una vez que se ha revelado el objetivo de la misión

1. Una Flak en el Mapa Operativo puede realizar un disparo de Flak de entrada si el objetivo de una misión aérea enemiga se encuentra dentro de su alcance.
2. Una Flak en el mapa LOC puede realizar fuego Flak de entrada si forma parte de la fuerza de ataque o de defensa, o si su grupo de unidades es el objetivo de una misión aérea enemiga.
3. Una Flak situada en una base fuera del mapa puede realizar fuego Flak de entrada si la base o una unidad de la misma es el objetivo de una misión aérea enemiga.
4. Una unidad naval con una clasificación de antiaérea A+, A o B, que no esté atracada en un puerto y no se encuentre bajo ataque directo, puede realizar fuego Flak de entrada si su hexágono o su base fuera del mapa es el objetivo de una misión aérea enemiga.
5. En todos los casos, la Flak debe estar en condiciones de disparar.
6. El fuego Flak de entrada se resuelve siguiendo la siguiente secuencia:
   a. Los aviones de Bombardeo enemigos pueden abortar su misión en lugar de recibir fuego Flak de Entrada. El bando propietario puede decidir abortar toda la misión o solo algunos escuadrones. Los escuadrones abortados se devuelven inmediatamente a la zona «Used» de cualquier base válida.
   b. Los aviones de Bombardeo restantes se organizan en grupos aéreos (ver 24.5).
   c. Cada Flak elegible para el fuego Flak de entrada puede atacar una vez a cada grupo aéreo enemigo, siempre que disponga de la munición necesaria.
   d. Se calcula el valor medio de evasión del grupo aéreo al que se ataca y se consulta la tabla de modificadores de evasión para determinar los modificadores de tirada que deben aplicarse.
   e. Se consulta la Tabla de modificadores de fuego Flak para determinar cualquier modificador adicional de la tirada.
   f. La facción que dispara el Flak lanza un dado y suma los modificadores de la tirada. A continuación, busca la tirada modificada en la columna correspondiente a la Clasificación de fuego del Flak.
   g. Los resultados se aplican inmediatamente, siguiendo las directrices del apartado 24.6: Pérdidas aéreas.
7. Los escuadrones de helicópteros nunca pueden abortar y deben recibir fuego Flak de entrada.

16.1.3. Fuego Flak de Tránsito

El fuego Flak de Tránsito se utiliza contra aeronaves enemigas cuya trayectoria de vuelo atraviesa un megahex que contiene Flak amiga.

1. Una batería Flak puede realizar fuego Flak de Tránsito si se cumplen todas las condiciones siguientes:
   a. Tiene una clasificación A+, A o B, y está en condiciones de disparar.
   b. Se encuentra físicamente dentro de un megahex que se encuentra a lo largo de la trayectoria de vuelo de algunas o todas las aeronaves enemigas de la misión aérea, y no es el objetivo final de dicha misión.
   c. No volverá a disparar durante la secuencia de resolución de la misión.
2. El fuego Flak de tránsito se resuelve por separado para cada megahex implicado, siguiendo la siguiente secuencia:
   a. Las aeronaves enemigas que atraviesen el megahex que se está resolviendo pueden abortar su misión en lugar de recibir fuego Flak de Tránsito. El bando propietario puede decidir abortar todas los escuadrones o solo algunos. Los

escuadrones abortados se devuelven inmediatamente a la zona «Used» de cualquier Base válida.

b. Cada Flak que pueda disparar puede hacerlo contra un escuadrón enemigo de su elección que esté atravesando el megahex que se está resolviendo.

c. Cada escuadrón enemigo solo puede ser blanco una vez, a menos que ya se haya disparado contra todos los escuadrones enemigos.

d. Se consulta la Tabla de modificadores de fuego Flak para determinar cualquier modificador de la tirada de dado. El modificador del Cinturón SAM siempre se aplica al fuego Flak de tránsito (ver la Tabla de Modificadores de Flak).

e. El bando que dispara el Flak lanza un dado y suma los modificadores de la tirada. A continuación, busca el resultado modificado en la columna correspondiente a la clasificación del Flak que dispara.

f. Los resultados se aplican de inmediato.

16.1.4. Fuego Flak en Estación

El fuego Flak en Estación se utiliza contra Misiones de Intercepción enemigas y contra Misiones Aéreas que tengan como objetivo un Megahex y no un hexágono específico.

1. Una batería Flak puede realizar fuego Flak en posición si se cumplen todas las condiciones siguientes:
   a. Tiene una calificación A+, A o B, y está en condiciones de disparar.
   b. Se encuentra físicamente dentro del Megahex donde se está llevando a cabo la Misión Aérea enemiga.
2. El fuego Flak en Estación se resuelve siguiendo la secuencia siguiente:
   a. Cada batería Flak que pueda disparar puede hacerlo contra un escuadrón enemigo de su elección.
   b. Cada escuadrón enemigo solo puede ser blanco una vez, a menos que ya se haya disparado contra todos los escuadrones enemigos.
   c. Se consulta la Tabla de Modificadores de fuego Flak para determinar cualquier modificador de la tirada de dados.
   d. El bando que dispara el Flak lanza un dado y suma los modificadores de la tirada. A continuación, busca la tirada modificada en la columna correspondiente a la calificación de la Flak que dispara.
   e. Los resultados se aplican inmediatamente.

16.2. Flak contra Helicópteros

1. Toda la Flak SAM, ADA e Integrada de una unidad con ZOC tiene un rango de 1 hexágono contra escuadrones de helicópteros enemigos que utilicen vuelo normal. La Flak Integrada de una unidad sin ZOC tiene un rango de 0 hexágonos.
2. Toda la Flak tiene un rango de 0 hexágonos contra escuadrones de helicópteros enemigos que utilicen vuelo Nap-Of-Earth (NOE). Al resolver un combate terrestre, la Flak Integrada de la unidad atacante y cualquier otra Flak apilada con ella puede enfrentarse a escuadrones de helicópteros enemigos que utilicen vuelo NOE y apoyen la defensa.
3. Una SAM o ADA Flak que dispara contra helicópteros enemigos utiliza una clasificación C (en el caso de una Flak A+, A o B) o su clasificación normal impresa (en el caso de una Flak C o D) y debe gastar un punto de munición Flak. Si la unidad no tiene Puntos de Munición Flak restantes, no puede disparar.
4. Una Flak Integrada que dispara contra helicópteros enemigos utiliza una Clasificación C (en caso de un Flak A+, A o B) o su clasificación normal impresa (en caso de un Flak C o D) y no gasta Puntos de Munición Flak, siempre y cuando la unidad esté en Suministro o tenga al menos un Punto de Munición restante. Si una unidad está Fuera de Suministro y no tiene Puntos de Munición restantes, su Flak Integrada no puede disparar.
5. Una unidad naval no puede usar su Flak contra helicópteros enemigos.
6. Cada unidad de helicóptero está sujeta al fuego Flak enemigo de forma individual, independientemente de su misión. En otras palabras, los helicópteros nunca se agrupan cuando se trata de Flak.
7. Una unidad Flak solo puede disparar una vez a un helicóptero enemigo que se mueva dentro de su rango Flak. Si el helicóptero sale de su rango Flak y vuelve a entrar, la unidad Flak tendrá derecho a disparar de nuevo.
8. Una unidad Flak en el mapa LOC puede disparar a helicópteros enemigos solo si forma parte de una fuerza de ataque o defensa.
9. Una unidad Flak en una Casilla de Base puede disparar a helicópteros enemigos que se muevan hacia la Base o que presten apoyo en combate a un ataque contra la Base.

16.2.1. Alcance de la Flak

1. Una unidad SAM o ADA de Flak tiene un alcance de 1 hexágono contra helicópteros enemigos que vuelan en modo normal.
2. Una unidad de Flak integrada que, normalmente, no tenga ZOC y cuente con una categoría C o D tiene un alcance de 0 hexágonos contra helicópteros enemigos.
3. Una unidad naval no puede utilizar su Flak contra helicópteros enemigos.
4. Una unidad de Flak en el mapa LOC solo puede disparar contra helicópteros enemigos si forma parte de una fuerza de ataque o de defensa.
5. Una Flak en una Casilla de Base puede disparar contra helicópteros enemigos que se dirijan a la Base o que presten apoyo de combate a un ataque contra la Base.
6. Toda Flak tiene un alcance de 0 hexágonos contra escuadrones de helicópteros enemigos que vuelen a ras de suelo (NOE).
7. Al resolver un Combate Terrestre, la Flak Integrada de la unidad atacante y cualquier otra Flak apilada con ella pueden enfrentarse a helicópteros enemigos que utilicen vuelo NOE y presten apoyo a la defensa.

16.2.2. Clasificación de la Flak

1. Una Flak SAM o ADA con una clasificación A+, A o B utiliza una clasificación C al disparar contra helicópteros enemigos, y debe gastar Puntos de Munición de Flak.
2. Una Flak integrada con una clasificación A+, A o B utiliza una clasificación C al disparar contra helicópteros enemigos y no gasta puntos de munición de Flak. También se aplican las restricciones estándar (ver el apartado 16).

16.2.3. Resolución del fuego Flak contra helicópteros

1. El fuego Flak contra helicópteros se resuelve a medida que el helicóptero se desplaza físicamente por el mapa, tan pronto como el helicóptero enemigo se encuentre dentro del alcance de un sistema Flak con derecho a disparar.

2. Cada unidad de helicóptero enemiga está sujeta al fuego Flak de forma individual, independientemente de su misión. En otras palabras, los helicópteros nunca se agrupan a efectos del fuego Flak.
3. Una unidad Flak solo puede disparar una vez a un helicóptero enemigo que se mueva dentro de su alcance. Si el helicóptero saliera de dicho alcance y volviera a entrar posteriormente, la unidad Flak tendría derecho a disparar de nuevo.
4. Se consulta la Tabla de Modificadores de Fuego Flak para determinar cualquier modificador de la tirada de dados.
5. La facción que dispara la Flak lanza un dado y suma los modificadores de la tirada. A continuación, busca el resultado modificado en la columna correspondiente a la categoría de la Flak que dispara.
6. Los resultados se aplican inmediatamente (ver 25.5).

17. PREPARACION

Las unidades que comienzan en el mapa se enumeran en la sección «Preparación» del escenario que se está jugando y se colocan siguiendo las siguientes reglas.

1. Las unidades con una letra del mapa seguida de un número de hexágono (por ejemplo, «C2110») se colocan en el mapa y el hexágono indicados.
2. Las unidades con un código de Base (por ejemplo, «216» o «Ame») se colocan en la Base correspondiente.
3. Las unidades con un código LOC (por ejemplo, «TC1») se colocan en la Casilla LOC correspondiente o en una Base que tenga un código LOC correspondiente.
4. En todos los casos, la Base elegida para la colocación debe tener la misma nacionalidad que la unidad o, en el caso de las unidades de la OTAN, una nacionalidad de la OTAN.
5. Las unidades navales desplegadas en el mar pueden formarse en una Task Force.
6. Las unidades terrestres deben desplegarse en Modo Táctico.
7. Las divisiones y brigadas pueden desplegarse como una sola unidad o dividirse en las unidades que las componen.
8. Cada escenario puede tener códigos de despliegue y reglas adicionales, especificados en el Manual de Escenarios.

18. REFUERZOS

Ambos Bandos pueden recibir refuerzos durante su Paso de Refuerzos. Algunos refuerzos tienen un Turno de llegada fijo, mientras que otros dependen de los acontecimientos militares y de las decisiones tomadas.

18.1. Tipos de Refuerzos

18.1.1. Refuerzos Fijos

1. Los Refuerzos Fijos tienen un código **T** seguido de un número (por ejemplo, «T2») y, posiblemente, de un código de despliegue (por ejemplo, «T2 BL1»).
2. Durante la preparación, los Refuerzos Fijos se colocan en la casilla del Indicador de Turnos correspondiente al número que sigue al código.
3. Durante el Paso de Refuerzos del Turno en que llegan, los Refuerzos Fijos sin código de despliegue se colocan de la siguiente manera:
   a. Los escuadrones aéreos se colocan en cualquier Aeropuerto que no esté dañado, que no se encuentre en la ZOC enemiga y que no esté dentro de un Área de Superioridad Aérea controlada por el enemigo.
   b. Los escuadrones de helicópteros se colocan en cualquier Aeródromo o Helipuerto que no esté dañado, que no se encuentre en la ZOC enemiga, que no esté dentro de un Área de Superioridad Aérea controlada por el enemigo y que pueda trazar una Ruta de Suministro de cualquier longitud hasta una Fuente de Suministro válida.
   c. Las Fuerzas Aeromóviles, Aerotransportadas y Especiales se colocan en cualquier Aeródromo terrestre, Helipuerto o Casilla LOC al que se pueda ejecutar una Misión de Transporte Aéreo (ver 24.14); Una base debe estar intacta, no estar en la ZOC enemiga ni dentro de un Área de Superioridad Aérea controlada por el enemigo.
4. Durante el paso de Refuerzos de su Turno de llegada, los Refuerzos Fijos con un código de despliegue se colocan según las reglas de Colocación de Refuerzos (ver 18.2).

18.1.2. Refuerzos de Eventos

1. Los Refuerzos de Evento tienen un código **En** seguido de un número con un signo más (por ejemplo, «E6+1») y, posiblemente, un código de despliegue (por ejemplo, «E6+1 FR1»).
2. Los Refuerzos de Evento se activan con la Carta de Evento correspondiente. Las unidades activadas se colocan en la casilla del Indicador de Turnos correspondiente al Turno actual más el número especificado después del código del Evento.
3. Durante el Paso de Refuerzos del Turno en que llegan, los Refuerzos de Evento se colocan según las instrucciones de la Carta de Evento y las reglas de Colocación de Refuerzos.

18.1.3. Refuerzos de Movilización

1. Los Refuerzos de Movilización tienen un código **M** seguido de un número con un signo más (por ejemplo, «M+2») y, posiblemente, un código de despliegue (por ejemplo, «M+2 FR1»).
2. Los Refuerzos de Movilización se activan cuando el país o la Alianza correspondiente comienza a movilizarse. Las unidades activadas se colocan en la casilla del Indicador de Turnos correspondiente al Turno actual más el número especificado después del código de movilización.
3. Durante el Paso de Refuerzos del Turno de su llegada, los Refuerzos de Movilización se colocan según las reglas de movilización específicas de su país y las reglas de Colocación de Refuerzos.

18.1.4. Refuerzos de Reserva

1. Los Refuerzos de Reserva tienen un código **Rn** seguido de un número con un signo más (por ejemplo, «R1+2») y, posiblemente, un código de despliegue (por ejemplo, «R1+2 BL1»).
2. Durante la Fase de Tensión, cada bando puede comprometer Refuerzos de Reserva. Las unidades comprometidas se colocan en la casilla del Indicador de Turnos correspondiente al Turno actual más el número especificado después del código de reserva.
3. Durante el Paso de Refuerzos del Turno en que llegan, los Refuerzos de Reserva se colocan según sus reglas específicas y las reglas de Colocación de Refuerzos.

18.2. Colocación de Refuerzos

La mayoría de los refuerzos usan las siguientes reglas de colocación. Pueden aplicarse reglas adicionales o diferentes, dependiendo de la nacionalidad y el tipo de refuerzo.

1. Los refuerzos que llegan a un hexágono específico pueden colocarse si el hexágono no está ocupado por unidades enemigas y no se encuentra en una ZOC enemiga.
2. Los refuerzos que llegan a una Base específica pueden colocarse si la base no está dañada, no se encuentra en una ZOC enemiga y no está dentro de un Área de Superioridad Aérea controlada por el enemigo.
3. Los refuerzos que lleguen a una Casilla LOC específica pueden colocarse en:
   a. La Casilla LOC correspondiente, si no está ocupada únicamente por unidades enemigas.

b. Una Base con el mismo Código LOC y que cumpla todas las condiciones enumeradas en el punto 2.

4. Un refuerzo de unidad terrestre puede colocarse en Modo Táctico o en Modo Carretera, a discreción del propietario.
5. Si un refuerzo no tiene ningún punto de entrada disponible, puede retrasarse hasta el siguiente Turno.
6. Una unidad que llega como refuerzo puede moverse durante la fase correspondiente, independientemente del nivel de compromiso de su país. Sigue estando sujeta a las demás restricciones indicadas en las Reglas de Combate, en su Carta de Evento o en otras reglas específicas.

19. REEMPLAZOS

19.1. Reemplazos terrestres

En un conflicto global entre el Pacto y la OTAN, ninguno de los bandos habría tenido suficiente capacidad de producción para reemplazar el equipo perdido en combate en el plazo previsto para la guerra. Por lo tanto, los reemplazos son tardíos y escasos.

Los Puntos de Reemplazo Terrestre pueden usarse para eliminar Pérdidas de Paso de unidades terrestres y están sujetos a las siguientes reglas:

1. Los Puntos de Reemplazo Terrestre pueden acumularse de un Turno a otro si no se usan de inmediato.
2. Para recibir Puntos de Reemplazo, una unidad debe estar en Suministro General y no adyacente a unidades enemigas.
3. Una unidad solo puede usar Puntos de Reemplazo de su misma nacionalidad. Los Puntos de Reemplazo de los Aliados del Pacto de Varsovia pueden ser usados por cualquier país del Pacto de Varsovia excepto la Unión Soviética.
4. El número de puntos de reemplazo necesarios para eliminar una pérdida de paso depende del tamaño de la unidad:

Tamaño Unidad	Puntos de Reemplazo necesarios
Batallón	1
Brigada, Regimiento	2
División	6

5. Una Base de Brigada que sea el único componente superviviente de una brigada puede reconstruirse como una brigada con 2 pérdidas de paso gastando 2 puntos de reemplazo.
6. Una Base de División que sea el único componente superviviente de una división puede reconstruirse como una división con 2 pérdidas de paso gastando 6 puntos de reemplazo.
7. Una unidad puede eliminar un máximo de una Pérdida de Paso por Turno utilizando Puntos de Reemplazo.
8. Una unidad no puede gastar PM en el Turno en el que recibió Puntos de Reemplazo.
9. Una unidad que recibe Puntos de Reemplazo vuelve a su Valoración de Cuadro original. Si la Valoración de Cuadro original era superior a 5, la unidad mantiene su Valoración de Cuadro Veteranos de 5.
10. Una unidad eliminada no puede volver a existir utilizando Puntos de Reemplazo.

19.2. Reemplazos Aéreos

Los Puntos de Reemplazo Aéreo pueden usarse para eliminar Pérdidas de Paso de escuadrones aéreos siguiendo estas reglas:

1. Los Puntos de Reemplazo Aéreo no pueden acumularse. Si no se usan de inmediato, se pierden.
2. Para recibir Puntos de Reemplazo Aéreo, un escuadrón aéreo debe estar basado en un aeródromo sin daños, fuera de la ZOC enemiga y fuera de un Área de Superioridad Aérea controlada por el enemigo.
3. Eliminar una Pérdida de Paso de una escuadra requiere 1 Punto de Reemplazo Aéreo del mismo tipo de avión genérico.
4. Un escuadrón aéreo previamente destruido puede recrearse gastando Puntos de Reemplazo Aéreo del mismo tipo de avión genérico. Puede colocarse en un Aeropuerto amigo sin daños en Suministro General, no en la ZOC enemiga ni en un Área de Superioridad Aérea controlada por el enemigo.

20. DESCOMPOSICIÓN Y RECOMBINACIÓN

Durante el Paso de Movimiento amigo, una división o brigada puede dividirse en sus unidades componentes. Además, durante el Paso de Movimiento amigo, los componentes pueden recombinarse para formar la división o brigada superior. Tanto la Descomposición como la Recombinación requieren el gasto de PM por parte de todas las unidades involucradas.

20.1. Descomposición

1. Durante el Paso de Movimiento amigo, una unidad que no se encuentre en una ZOC enemiga puede descomponerse en sus unidades componentes gastando 2 PM en Modo Carretera o 4 PM en Modo Táctico. Reemplaza la ficha original por sus unidades componentes.
2. Tras la Descomposición, cada unidad componente puede moverse por separado y tiene PM disponibles iguales al número de PM que tenía la unidad original tras concluir la Descomposición.
3. Tras la Descomposición, cada unidad componente tiene el mismo Nivel de Cuadro y Nivel de Fatiga que la unidad original.
4. Tras la Descomposición, cada unidad componente tiene las mismas Pérdidas de Paso que la unidad original, excepto la Base de División/Brigada; la unidad componente Base de División/Brigada nunca hereda Pérdidas de Paso.
5. Si se utiliza Suministro Detallado, cada unidad componente tras la Descomposición tiene los mismos Puntos de Combustible y Munición que la unidad original.

20.2. Recombinación

1. Durante el Pasos de Movimiento amigo, una división o brigada puede recombinarse si todas sus unidades componentes están en el mismo hexágono y no en la ZOC enemiga. Reemplaza las unidades componentes con el contador principal que tenga la misma designación, o con cualquier división de la misma nacionalidad que haya sido desglosada en componentes sin designación.
2. Cada unidad componente gasta 4 PM para Recombinarse; si alguna unidad componente no puede gastar los PM necesarios, la Recombinación no puede tener lugar. El bando propietario debe llevar un registro de los PM gastados por cada unidad componente que se haya movido y se vaya a recombinar más tarde durante el Paso de Movimiento.
3. La unidad recombinada tiene un número de PM gastados igual al de la unidad componente que más PM gastó.
4. Algunas unidades no tienen todas sus unidades componentes en el mapa al comienzo de un escenario. Estas unidades no pueden recombinarse hasta que todas las unidades componentes hayan llegado al mapa.
5. Cuando una unidad se recombina, su nivel de fatiga es igual al nivel de fatiga más alto de las unidades componentes recombinadas.
6. Cuando una unidad se recombina, si algún componente ha perdido su Nivel de Cuadro original, la unidad principal tendrá un Nivel de Cuadro veterano.
7. Si se usan las reglas de Suministro Detallado, los Puntos de Combustible y Munición de la unidad recombinada son iguales a los Puntos de Combustible y Munición más bajos de las unidades que la componen.
8. Cuando una o más unidades que componen una unidad están rodeadas por ZOC enemigas, las unidades restantes pueden recombinarse considerando las unidades rodeadas como eliminadas (ver el punto 19, apartado 9). Las unidades que no se recombinan se tratarán como Formaciones Independientes.
9. Cuando las unidades componentes se recombinan, se calculan las pérdidas de pasos de la unidad resultante. Cada

brigada, regimiento o batallón eliminado cuenta como 3 pérdidas de pasos, y una división o base de brigada eliminada cuenta como 1 pérdida de paso.

Total Pasos Perdidos	Pasos Perdidos Recombinados
0	Ninguno
1 - 3	1
4 - 6	2
7 o más	No es posible

10. Las unidades de la OTAN suelen dividirse en cuatro elementos (una Base y tres brigadas o batallones), con la misma designación principal. Las excepciones se enumeran a continuación:

Unidad	Componentes
DE Zealand	Zea Base, 1/Zea, 2/Zea
UK LF	LF Base, 2Rd/LF, 42/LF, 45/LF,1RN/LF (NE)
UK 1	1 Base, 16-5/1, GIs/1, RGJ/1, 1Hmp/1, 1WX/1
UK 5	5 Base, 2/5, 3/5, 2Gk/5, Life/5
US 1C	1C Base, 1/1C, 2/1C
US 5	5 Base, 1/5, 2/5
US 24	24 Base, 1/24, 2/24
US 1MAF/1M	1MAF/1M Base, 1/1MAF, 2/1MAF, 3/1MAF, 1T/1MAF
US 2M/2Mar	2MAF Base, 1/2MAF, 2/2MAF, 3/2MAF, 4/2MAF
US 4M/2Mar	4MAB Base, 1/4MAB, 2/4MAB
US 6M/2Mar	6MAB Base, 1/6MAB,2/6MAB
US 7MAB/1M	7MAB/1M Base, 1/7MAB,2/7MAB, 3/7MAB, 3T/7MAB

11. Las unidades del Pacto de Varsovia pueden descomponerse o recombinarse de la siguiente manera:

Unidad	Componentes
SU Arm Cat I	1x 1C2 Base, 3x 4D2 Rgts
SU Arm Cat II	1x 1C2 Base, 3x 3D2 Rgts
SU Arm Cat III	1x 1C2 Base, 3x 2D1 Rgts
SU Mech Cat I	1x 1C2 Base, 3x 2D3 Rgts
SU Mech Cat II	1x 1C2 Base, 3x 2D2 Rgts
SU Mech Cat III, M	1x 1C2 Base, 3x 1D2 Rgts
Pacto Arm	1x 1D2 Base, 3x 2D1 Rgts
Pacto Mech	1x 1D2 Base, 3x 1D2 Rgts

Nota: La mayoría de las divisiones del Pacto estaban organizadas en realidad en cuatro regimientos, pero eran relativamente pequeños en cuanto a personal y no estaban concebidos para operar como unidades independientes. De ahí la decisión de dividir las divisiones del Pacto en tres regimientos.

12. Algunas unidades iraquíes pueden dividirse en cuatro elementos con la misma designación principal, o en brigadas genéricas, como se indica a continuación:

Unidad	Componentes
4D6 Inf Div	1x 0C1 Base, 3x 1D2 Bdes
5D7 Mech Div	1x 0C1 Base, 3x 1D2 Bdes
7C5, 6C4 Arm Div	1x 0C1 Base, 3x 2D1 Bdes

21. GUERRA QUIMICA (Opcional)

El Pacto disponía de importantes reservas de armas químicas que podían utilizarse con poca o ninguna preparación, mientras que las armas químicas de la OTAN solo se conservaban para su uso por parte de Estados Unidos y necesitaban ser transportadas al teatro de operaciones. Además, la política oficial de la OTAN en 1985 era que cualquier uso de armas químicas por parte del Pacto habría tenido una respuesta nuclear.

Las simulaciones realizadas en Ramstein en los años 80 también concluyeron que los soviéticos no tenían la capacidad de lanzamiento necesaria para paralizar un gran aeródromo con misiles portadores de armas químicas, pero sí habrían podido desorganizar gravemente las operaciones de la tripulación en tierra.

21.1. Inicio Guerra Química

1. Si el Bloque Oriental y el Bloque Occidental están en guerra, el Bloque Oriental puede iniciar la Guerra Química simplemente declarando su intención durante la Fase de Lanzamiento de Armas de Destrucción Masiva.
2. El Bloque Occidental puede comenzar a usar la Guerra Química a partir del tercer Turno siguiente al inicio de la Guerra Química por parte del Bloque Oriental.
3. Cuando se inicia la Guerra Química por primera vez, el Nivel de Tensión aumenta en 2.

21.2. Uso de Armas Químicas

1. Durante el paso apropiado de la Resolución del Combate Terrestre, ambos Bandos pueden declarar el uso de Armas Químicas.
2. El Bloque Occidental sólo puede usar agentes no persistentes, mientras que el Bloque Oriental puede elegir entre agentes persistentes y no persistentes.
3. Si se usa un agente persistente, se coloca un marcador de “Chem Area” en cada hexágono que contenga unidades enemigas involucradas en el combate.
4. Cada bando que use armas químicas añade el modificador de combate apropiado a su total de modificadores de combate.
5. El uso de armas químicas contra unidades enemigas en hexágonos de ciudad o urbanos tiene un efecto adverso sobre los puntos de victoria.

21.3. Zonas Contaminadas

1. Un marcador «Chem Area» y sus seis hexágonos adyacentes constituyen una Zona de contaminación.
2. Cada vez que una unidad del Pacto de Varsovia se mueve dentro de una Zona de contaminación, los costes de movimiento por **terreno** se duplican. El resto de costes de movimiento no se ven afectados.
3. Cada vez que una unidad que no pertenece al Pacto de Varsovia se mueve dentro de una Zona de contaminación, los costes de movimiento por **terreno** se triplican. El resto de costes de movimiento no se ven afectados.
4. Los marcadores de Contaminación múltiples no tienen efectos adicionales.
5. Todos los marcadores de «Chem Area» se retiran en la siguiente Fase Final.
6. Las rutas de suministro no pueden atravesar una Zona de Contaminación.

21.4. Misiles con Carga Química (solo PACTO)

1. Los Misiles con Carga Química solo pueden ser usados por el Pacto de Varsovia.
2. En cualquier momento durante el Paso de Movimiento amigo o durante la Fase de Ataque SSM, cada unidad SSM del PACTO puede lanzar ojivas químicas a cualquier hexágono del mapa dentro de un radio

de 50 hexágonos, o a una Base fuera del mapa situada en la misma Casilla LOC.

3. Cada unidad SSM puede ejecutar un único ataque por Turno (es decir, puede atacar durante la fase de ataque SSM o durante el Paso de Movimiento amigo, pero no ambos).
4. El objetivo de un ataque con misiles químicos recibe un marcador «SSM Chem». Todos los marcadores «SSM Chem» se retiran en la fase final siguiente.
5. Las unidades de apoyo apiladas con un marcador «SSM Chem» pueden quedar inutilizadas. Las unidades de apoyo incluyen Artillería, Guerra Electrónica, SAM y ADA. En el momento en que se debe usar la Unidad de Apoyo, el propietario tira un dado en la Tabla de Ataque Químico SSM para ver si la unidad queda inutilizada. Una unidad inutilizada no puede usarse durante el Combate Terrestre o la Misión aérea actualmente declarados.
6. Antes de usar una unidad de avión o helicóptero en una base atacada por misiles con sustancias químicas, el propietario debe tirar un dado en la Tabla de Ataque Químico SSM para ver si la unidad queda inutilizada. Una unidad inutilizada no puede usarse durante el resto del Turno actual (Excepción: punto 7 más abajo).
7. Una unidad de avión o helicóptero con base en un hexágono atacado por misiles químicos puede ejecutar una Misión de Transporte sin tirar en la Tabla de Ataque Químico SSM.

   Nota: Esta regla evita que el Pacto bombardee continuamente aeródromos clave y deje inutilizados sus recursos aéreos durante todo el escenario. En la realidad, la OTAN habría encontrado la manera de trasladar los recursos aéreos a otro aeródromo, sin importar lo que pasara.

Ejemplo: El Pacto comienza un Combate Terrestre con su unidad en movimiento. Durante el paso correspondiente de la Secuencia de Combate, ejecuta un Ataque Químico Lanzado por Misil contra un hexágono que contiene una unidad de Artillería de EE. UU. que podría apoyar la defensa. La OTAN tira un 6; la artillería queda inutilizada para el Combate Terrestre que se está resolviendo, pero vuelve a sus funciones normales de inmediato tras la conclusión del ataque. Si el Pacto realiza un segundo ataque que implique a la unidad de Artillería de EE. UU., la OTAN puede tirar de nuevo para ver si la Artillería queda inutilizada.

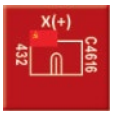
22. GUERRA NUCLEAR (Opcional)

El uso de armas nucleares habría sido sin duda uno de los mayores «qué pasaría si» en un conflicto entre las Superpotencias. Se recomienda encarecidamente a los jugadores que sientan la necesidad de iniciar una guerra nuclear que utilicen las reglas de Guerra Nuclear junto con la regla opcional Escalada Estratégica.

22.1. Inicio Guerra Nuclear

1. Si los Bloques Oriental y Occidental están en guerra, ambos Bandos pueden iniciar la Guerra Nuclear declarando su intención durante la Fase de Lanzamiento de Armas de Destrucción Masiva (WMD).
2. Durante la Fase de Ataque Nuclear del Turno en el que se inicia la Guerra Nuclear, el bando iniciador lanza y resuelve primero todos sus Ataques Nucleares Terrestres, seguido por el bando contrario.
3. Durante la Fase de Ataque Nuclear de cualquier Turno posterior, ambos Bandos se alternan en la ejecución de sus Ataques Nucleares Terrestres para el Turno actual contra un objetivo dentro del rango de un sistema de lanzamiento apropiado. El bando que inició la Guerra Nuclear va primero.
4. Los Ataques Nucleares Navales se ejecutan durante el Paso de Movimiento y se resuelven utilizando la secuencia estándar de Combate Naval.
5. Cuando se inicia la Guerra Nuclear por primera vez, el Nivel de Tensión aumenta en 6.

22.2. Lanzamiento de Armas Nucleares



1. Las Armas Nucleares pueden ser lanzadas mediante los siguientes métodos:
   a. Una Misión de Bombardeo Naval o Terrestre ejecutada por un avión soviético, estadounidense, británico o francés con un valor de Bombardeo de 3 o más. Se utilizan todas las reglas estándar para resolver la ejecución de la misión.
   b. Una unidad de Artillería soviética, estadounidense, británica o holandesa en Suministro General dentro de 2 hexágonos del hexágono objetivo.
   c. Una unidad SSM en Suministro General dentro de 50 hexágonos del hexágono objetivo, o en la misma Casilla LOC que el grupo de unidades objetivo.
   d. Un Ataque con Misiles ejecutado por una unidad naval soviética con un Valor de Ataque con Misiles de 5 o más.
   e. Un Ataque con Misiles ejecutado por una unidad submarina SSG o SSN soviética.
   f. Un Ataque ASW ejecutado por un submarino soviético, británico o estadounidense con un Valor de Ataque ASW de 3 o más.
2. En cada escenario, cada bando tiene un número total de pulsos nucleares que pueden ser lanzados por el sistema de lanzamiento apropiado (Aire, Artillería, SSM o Naval). Una vez que la asignación de pulsos nucleares para un determinado sistema de lanzamiento llega a cero, el bando afectado no puede utilizar más ese sistema para lanzar pulsos nucleares.
3. Sujeto a las restricciones anteriores, no hay límite en el número de Pulsos Nucleares que una unidad aérea puede lanzar al ejecutar una Misión de Bombardeo.
4. Sujeto a las restricciones anteriores, no hay límite en el número de Pulsos Nucleares que una unidad de Artillería puede lanzar al ejecutar un Ataque Nuclear.
5. Una unidad SSM puede lanzar un máximo de 2 Pulsos Nucleares por Turno. Podría ejecutar dos Ataques Nucleares lanzando un solo Pulso Nuclear, o un Ataque Nuclear lanzando 2 Pulsos Nucleares.
6. Una unidad de Artillería puede ejecutar cualquier número de Ataques Nucleares durante un Turno, además del uso normal de su Fuerza de Barrera.
7. Una unidad naval puede lanzar un número de Pulsos Nucleares igual al valor de ataque utilizado para el tipo de ataque que se está resolviendo.

22.3. Resolución de Ataques Nucleares Terrestres

1. El bando que ejecuta el Ataque Nuclear elige un hexágono objetivo o un grupo de unidades dentro del rango de un sistema de lanzamiento apropiado. Los ataques nucleares lanzados desde el aire requerirán la ejecución de una Misión de Bombardeo Aéreo o Naval, usando el procedimiento estándar (ver 24.10 y 24.19).
2. El bando atacante suma el número de Pulso Nucleares entregados con éxito al objetivo y tira un dado en la Tabla de Ataques Nucleares. El resultado es el número total de Pérdidas de Paso infligidas al objetivo.
3. El bando atacante distribuye las pérdidas resultantes entre las unidades enemigas, Bases y Puentes del objetivo como considere oportuno. Se pueden incluir las unidades navales en puerto.
4. Una Base o Puente resulta dañada al asignarle 2 pérdidas de paso.
5. Una Unidad de Combate en Modo Erizo alcanzada por un Ataque Nuclear absorbe la primera Pérdida de Paso asignada sin consecuencias; en otras palabras, se debe asignar un mínimo de 2 pérdidas de paso para infligir una pérdida de paso a una unidad en Modo Erizo.
6. Una Unidad de Combate en Modo Carretera alcanzada por un Ataque Nuclear sufre una Pérdida de Paso adicional. En otras palabras, si el bando atacante asigna una Pérdida de Paso a

una unidad enemiga en Modo Carretera, la unidad sufrirá dos Pérdidas de Paso.

7. Una división eliminada por un Ataque Nuclear es reemplazada por una Base de División apropiada. La Base de División recién colocada no está sujeta al Ataque Nuclear que acaba de resolverse.
8. Si un Ataque Nuclear Terrestre obtiene al menos un resultado de pérdida de paso, el bando atacante tira un dado en la Tabla de Contaminación Nuclear. El nivel de Contaminación Nuclear del hexágono objetivo se ajusta entonces en consecuencia utilizando marcadores Nucleares. La Contaminación Nuclear tiene un nivel máximo de 3.
9. La Contaminación Nuclear se aplica a las Bases fuera del mapa, y no se aplica a las Casillas LOC.

Ejemplo: El Pacto ataca un hexágono, que ya tiene Contaminación Nuclear 1, con 5 Pulsos Nucleares. El ataque nuclear inflige 3 pérdidas de paso. El Pacto decide infligir las 3 pérdidas de paso a una sola brigada de la OTAN en el hexágono; como la brigada está en modo Erizo, sufre 2 pérdidas de paso.

Después de aplicar los resultados del ataque nuclear, el Pacto saca un 9 en la Tabla de Contaminación Nuclear, obteniendo un resultado de 2. La Contaminación Nuclear del hexágono objetivo se eleva a 3.

22.4. Resolución Ataques Nucleares Navales

1. Un ataque nuclear contra una unidad naval requiere el inicio de un Combate Naval siguiendo la secuencia estándar. Una vez iniciado el combate, cualquier unidad con capacidad nuclear puede lanzar hasta su número máximo permitido de Pulsos Nucleares.
2. Los aviones que ejecutan un Bombardeo Naval pueden lanzar un ataque nuclear, sujeto a la restricción indicada en 22.2.
3. Los ataques nucleares contra unidades Navales se resuelven utilizando la secuencia estándar de Combate Naval, pero la tirada en la Tabla de Combate Naval tiene un modificador adicional de +4 por cada Pulso Nuclear lanzado sobre el objetivo.
4. Los ataques nucleares navales nunca crean un Área de Contaminación Nuclear.

22.5. Efectos Contaminación Nuclear

1. El coste en PM para abandonar un hexágono o una Base con Contaminación Nuclear aumenta en función del Nivel de Contaminación Nuclear.
2. Cualquier unidad terrestre que ocupe un hexágono o Base Contaminada Nuclearmente durante la Fase Final debe tirar un dado en la Tabla de Ataque Nuclear, usando el Nivel de Contaminación Nuclear como el número de Puntos Nucleares que atacan. Los resultados se aplican de inmediato.
3. Un escuadrón aéreo o de helicópteros solo puede ejecutar Misiones de Transporte mientras esté basado en un hexágono Contaminado Nuclearmente. Para los escuadrones aéreos, el Aeródromo también debe estar intacto.
4. Las Bases o Puentes dañados en un hexágono Contaminado Nuclearmente pueden ser reparados gastando el doble del número normal de Puntos de Reparación requeridos.
5. Durante la Fase Final, se tira un dado por cada hexágono Contaminado Nuclearmente en la Tabla de Decaimiento Radioactivo para determinar si el Nivel de Contaminación se reduce.
6. Las Rutas de Suministro no pueden trazarse a través de un hexágono con Contaminación Nuclear.

23. ESCALADA ESTRATEGICA (Opcional)

La Escalada Estratégica simula la incertidumbre sobre las consecuencias del empleo de armas de destrucción masiva en un conflicto total. El objetivo es desalentar un uso frívolo y obligar a reconsiderar la decisión.

Cuando se utiliza esta regla, el bando que emplea armas químicas o nucleares pierde el control sobre el rumbo futuro de los acontecimientos. Una vez cruzada la línea roja, la escalada podría descontrolarse y acabar provocando un intercambio nuclear estratégico entre los dos bloques.

Cuando se utiliza la Escalada Estratégica, ninguno de los dos bloques puede decidir libremente emplear armas químicas o nucleares. Cada Bloque debe obtener primero la autorización de sus líderes políticos para utilizar estas armas. Hay dos tipos diferentes de Armas de Destrucción Masiva (WMD): las armas químicas y las armas nucleares.

1. El uso de WMD solo puede solicitarse si los Bloques Oriental y Occidental están en guerra.
2. El Bloque Occidental no puede ser el primero en solicitar el uso de armas químicas.
3. Si un Bloque quiere usar un tipo de WMD por primera vez, debe declarar qué tipo de WMD solicita y tirar en la tabla de uso de WMD correspondiente durante la fase de uso de WMD.
4. Un Bloque puede solicitar el lanzamiento de un tipo de WMD una vez por Turno. Una vez que se ha lanzado un WMD para un Bloque, este no puede solicitar voluntariamente su lanzamiento durante el resto del escenario.
5. En el Turno siguiente al lanzamiento de un tipo de WMD por un Bloque, el Bloque contrario debe tirar en la Tabla de Lanzamiento de WMD correspondiente a su bando. Si se lanzaron Armas Químicas y Nucleares durante el mismo Turno, se tira por separado para ambas.
6. El uso real de un WMD lanzado no cambia en modo alguno la secuencia anterior. En otras palabras, no importa si el Bloque que obtuvo la liberación de un WMD lo utilizó realmente. El Bloque contrario tendrá que tirar en la Tabla de Liberación de WMD en cualquier caso.
7. La Tabla de Liberación de WMD puede dar lugar a un Intercambio Nuclear Estratégico entre Estados Unidos y la Unión Soviética. En ese caso, el primer Bloque que solicitó la liberación de cualquier WMD pierde la partida con una Derrota Política Decisiva. Por supuesto, difícilmente habrá un ganador.
8. Dependiendo del escenario, algunos países específicos pueden estar autorizados a usar WMD desde el principio (ver las reglas específicas del escenario). Esto no inicia ninguna escalada.
9. Cuando se lanzan Armas Químicas por primera vez, el Nivel de Tensión aumenta en 2.
10. Cuando se lanzan Armas Nucleares por primera vez, el Nivel de Tensión aumenta en 6.

Ejemplo: Durante la Fase de Lanzamiento de WMD del Turno 3, el Bloque Oriental solicita el lanzamiento de Armas Químicas. Consulta la Tabla de Lanzamiento de WMD en la sección «Solicita Lanzamiento de Armas Químicas» y tira un 6. Se lanzan Armas Químicas para el Bloque Oriental.

*Como el enemigo lanzó armas químicas durante el Turno 3, el Bloque Occidental **debe** tirar en la Tabla de Lanzamiento de WMD durante la fase de lanzamiento de WMD del Turno 4. Saca un 10 en la sección «El enemigo lanzó Armas Químicas» y se lanzan armas químicas y nucleares para el Bloque Occidental.*

Como el enemigo liberó Armas Nucleares durante el Turno 4, el Bloque Oriental debe tirar en la Tabla de Liberación de WMD durante la Fase de Liberación de WMD del Turno 5. Tira un 17 en la sección «El enemigo liberó Armas Nucleares» y se desencadena un Intercambio Nuclear Estratégico. Como el Bloque Oriental fue el primero en liberar WMD, el escenario termina con una Derrota Política Decisiva del Bloque Oriental.

24. GUERRA AEREA

Las actividades aéreas tienen lugar durante varias fases de un Turno y siguen las siguientes reglas generales:

1. Durante la Fase de Superioridad Aérea, ambos bandos deciden dónde quieren obtener el control del espacio aéreo y luego intentan conseguirlo.
2. Durante el Paso de Movimiento amigo y enemigo, ambos bandos pueden ejecutar Misiones Aéreas para ayudar a las unidades amigas en combate, destruir o dañar activos enemigos, o dificultar los movimientos enemigos. Si ambos bandos quieren ejecutar una Misión Aérea al mismo tiempo, el bando que va primero en la fase actúa primero.
3. Durante el Paso de Movimiento amigo y enemigo, ambos bandos pueden intentar interceptar Misiones Aéreas enemigas.
4. Un escuadrón aéreo que no se encuentre en un Área de Superioridad Aérea puede realizar una sola Misión por Turno. Después de ejecutar una misión, se devuelve a una Base válida y no se puede usar durante el resto del Turno. Mueve el escuadrón a la sección Usado del Aeropuerto o dale la vuelta si está en una Casilla LOC.
5. Un escuadrón aéreo en un Área de Superioridad Aérea puede ejecutar cualquier número de misiones de Intercepción y Escolta durante un Turno. Se devuelve a una Base válida durante la Fase Final del Turno.

24.1. Base Aérea

1. Un escuadrón aéreo siempre debe comenzar y terminar una misión en una Base válida, definida como una de las siguientes:
   a. Un Aeródromo controlado por fuerzas amigas.
   b. Para escuadrones pertenecientes a un país de la OTAN, una Casilla LOC terrestre propiedad de la OTAN o que contenga un símbolo de puerto de la OTAN.
   c. Para escuadrones pertenecientes a un país del Pacto, una Casilla LOC terrestre propiedad de la Unión Soviética o del Pacto.
   d. Un buque Portaviones que tenga un Código de Base correspondiente al Código de Configuración impreso en el escuadrón aéreo.
2. El tipo, la nacionalidad y el estado de una Base determinan las misiones que puede ejecutar un escuadrón aéreo:
   a. Un escuadrón con base en un Aeródromo que tenga su misma nacionalidad o la nacionalidad de su Alianza (es decir, OTAN o Pacto) puede ejecutar cualquier misión permitida por su tipo.
   b. Un escuadrón con base en una Casilla LOC, o en un Aeródromo de una nacionalidad diferente, solo puede ejecutar misiones de Transporte Aéreo y Ferry.
   c. Un escuadrón con base en un Aeródromo que esté Dañado o en un hexágono con Contaminación Nuclear solo puede ejecutar misiones de Ferry.

24.2. Tipos de Aviones

Hay disponibles algunos aviones especializados, que se enumeran en la siguiente tabla:

Unidad	Especificación
R-n-n	Recon: No se puede usar en Superioridad aérea, Escolta o Intercepción.
B-n-n	Cazabombardero o bombardero: No se puede usar en Superioridad aérea, Escolta o Intercepción.
N-n-n	Cazabombardero naval: No se puede usar en misiones de Superioridad aérea, Escolta, Intercepción o contra objetivos terrestres.
T-n-n	Transporte: No se puede usar en misiones de Superioridad aérea, Escolta, Intercepción o contra objetivos terrestres o navales.
ECM	Contramedidas electrónicas: un escuadrón ECM puede apoyar una misión aérea, aumentar la eficacia en combate de las fuerzas amigas y reducir la del enemigo.
AEW	Alerta Temprana Aerotransportada: Un escuadrón AEW puede apoyar una misión de Superioridad Aérea, aumentar la eficacia en combate de las fuerzas amigas y reducir la del enemigo.

24.3. Guerra Aérea y Megahexes

Los Megahexes están relacionados con la Guerra Aérea de varias maneras:

1. Los aviones se mueven y determinan su Trayectoria de Vuelo utilizando Megahexes.
2. Durante la Fase de Superioridad Aérea, cada bando puede intentar obtener la Superioridad Aérea sobre un Megahex.
3. Las Misiones Wild Weasel (SEAD) afectan a todo un Megahex y no pueden ejecutarse sobre un Megahex donde el enemigo tiene Superioridad Aérea.
4. La Vigilancia Naval y ASW afectan a todo un Megahex y no pueden activarse sobre un Megahex donde el enemigo tiene Superioridad Aérea.

24.4. Radio de Combate

1. Cada misión tiene un Radio de Combate, dependiendo del tipo de misión y de la nacionalidad de los escuadrones aéreos que la ejecutan (ver la Tabla de Radio de Combate).
2. Cada escuadrón que ejecuta una misión debe determinar su Trayectoria de Vuelo individual hasta el objetivo de la misión. La Trayectoria de Vuelo se mide desde la ubicación donde se encuentra el escuadrón hasta la ubicación donde se llevará a cabo la misión.
3. La longitud de la Ruta de Vuelo determina los valores que utilizará el escuadrón al ejecutar la misión:
   a. Si la longitud de la Ruta de Vuelo es igual o inferior al Radio de Combate, el escuadrón utilizará sus valores impresos durante la misión.
   b. Si la longitud de la Ruta de Vuelo es superior y hasta el doble del Radio de Combate, el escuadrón debe utilizar el Radio de Combate Extendido. Los valores de Ataque y Bombardeo del escuadrón se reducirán en dos durante la misión, hasta un mínimo de uno.
   c. Si la longitud de la Ruta de Vuelo es superior al doble del Radio de Combate, el escuadrón no puede ejecutar la misión.
4. Un escuadrón con capacidad de largo alcance (Rn) duplica el Radio de Combate para todas las misiones. Por ejemplo, una misión con un Radio de Combate de 4 y un Radio de Combate Extendido de 8 tendrá un Radio de Combate de 8 y un Radio de Combate Extendido de 16.
5. Una vez completada la misión, un escuadrón debe regresar a un Aeropuerto que se encuentre dentro del Radio de Combate utilizado para la Misión (Normal o Extendido).

24.4.1. Calculando la longitud de la Ruta de Vuelo

1. Un escuadrón aéreo que se mueve en el Mapa Operativo aumenta la longitud de la Ruta de Vuelo en uno por cada Megahex en el que entre, sin contar el Megahex de despegue.
2. Un escuadrón aéreo que se mueve desde una Base fuera del Mapa a un Megahex con un Área de Entrada o viceversa aumenta la longitud de la Ruta de Vuelo en la Distancia de Entrada indicada en la casilla de la Base fuera del Mapa. Si la Base no indica el Área de Entrada específica, se debe utilizar el movimiento LOC (ver los puntos 3 y 4).
3. Un escuadrón aéreo que se mueva desde una Base fuera del mapa a la Casilla LOC conectada o viceversa aumenta la longitud de la Ruta de Vuelo en 1.
4. Un escuadrón aéreo que se mueva en el Mapa LOC aumenta la longitud de la Ruta de Vuelo en 5 por cada Conexión LOC utilizada para alcanzar el objetivo de la misión.

Ejemplo: Un escuadrón soviético despega del Aeródromo 257 (Polonia E) para ejecutar un Bombardeo sobre el Aeródromo de

Oldenburg (hexágono N1930). El escuadrón entra en el mapa por el Área de Entrada W7, aumentando la longitud de su Ruta de Vuelo en 3, tal y como indica la etiqueta W7:3 de la casilla de la base de Polonia NW, y luego vuela una distancia de 6 Megahexes hasta Oldenburg, lo que lleva la longitud de la Ruta de Vuelo a 9. Como una misión de Bombardeo del Pacto tiene un radio de combate de 6, el escuadrón debe usar el radio de combate extendido, lo que eleva el radio máximo a 12, pero reduce sus valores de Combate aéreo y Bombardeo en dos durante la misión. Después de ejecutar la misión, el escuadrón puede regresar a cualquier base válida dentro de un rango de 12 Megahexes desde Oldenburg.

24.5. Grupos Aéreos

La mayoría de las misiones de Bombardeo requieren organizar los escuadrones implicados en Grupos Aéreos antes de recibir Fuego Flak enemigo. Los Grupos Aéreos se forman y emplean usando las siguientes reglas:

1. Cada Grupo Aéreo está compuesto por 1 a 3 escuadrones, a elección del bando propietario.
2. Un Grupo Aéreo puede estar formado por escuadrones de diferentes nacionalidades y tipos de aviones.
3. Un Grupo Aéreo se defiende del Fuego Flak utilizando el Valor de Evasión medio de los escuadrones que lo componen.
4. Al final de la Misión, los escuadrones que forman un Grupo Aéreo pueden regresar a diferentes Aeródromos.

24.6. Perdidas Aéreas

1. La mayoría de los escuadrones de aviones tienen dos pasos de combate.
2. Cuando un escuadrón tiene un paso destruido, dale la vuelta a su lado posterior. Si ya está en su lado posterior, el escuadrón queda eliminado.
3. Cuando un escuadrón sin daños recibe un resultado de Daño, coloca un marcador de Daño debajo de la unidad. Si la escuadra ya tiene un paso dañado, coloca un marcador de Daño sobre la unidad.
4. Un escuadrón con todos sus pasos restantes dañados no puede realizar ninguna actividad hasta que sea reparada, excepto misiones de transporte o regresar a una base aérea válida si ha sido dañada durante una misión.
5. Los pasos dañados tienen el mismo efecto que los pasos destruidos. La única diferencia es que un paso dañado puede repararse.
6. Cuando el Fuego Flak inflige pérdidas a un Grupo Aéreo, estas deben distribuirse de la forma más equitativa posible entre los escuadrones, empezando por el escuadrón con el Valor de Evasión más bajo.
7. Los escuadrones con una Pérdida de Paso, del mismo tipo y nacionalidad, y que comiencen la Fase de Acción en el mismo Aeródromo pueden combinarse en un único escuadrón con toda su fuerza. El escuadrón resultante conserva los pasos dañados de los escuadrones originales.

24.7. Modificadores en el Combate Aéreo

Las tiradas de Combate Aéreo pueden verse modificadas por varios factores. Todos los modificadores aplicables a las tiradas son acumulativos.

1. Nivel del Piloto

a. El Nivel del Piloto del escuadrón defensor se resta del Nivel del Piloto del escuadrón atacante. El resultado neto es el modificador de la tirada.

2. Escuadrones AEW

a. Si el escuadrón atacante tiene un escuadrón AEW amigo en el Área de Superioridad Aérea que se está resolviendo, la tirada se modifica en +2 (para AEW de la OTAN) o +1 (para cualquier otro AEW).

b. Si el escuadrón defensor tiene un escuadrón AEW amigo en el Área de Superioridad Aérea que se está resolviendo, la tirada se modifica en -2 (para AEW de la OTAN) o -1 (para cualquier otro AEW).

3. Superioridad numérica

a. La Superioridad Numérica se evalúa considerando el número total de pasos de escuadrón implicados en el combate de Superioridad Aérea o Intercepción que se está resolviendo, para cada bando.

b. Si el bando atacante tiene el doble o más pasos totales que el bando defensor, la tirada se modifica en +2.

c. Si el bando defensor tiene el doble o más pasos totales que el bando atacante, la tirada se modifica en -2.

4. Escuadrones ECM

a. Si el escuadrón atacante está apoyado por un escuadrón ECM, la tirada se modifica en +2 (para escuadrones ECM de la OTAN) o +1 (para cualquier otro escuadrón ECM).

b. Si el escuadrón defensor está apoyado por un escuadrón ECM, la tirada se modifica en -2 (para escuadrones ECM de la OTAN) o -1 (para cualquier otro escuadrón ECM).

5. Ventaja de Superioridad Aérea (solo en Combate de Intercepción)

a. Si el escuadrón atacante fue tomado de un Área de Superioridad Aérea, la tirada se modifica en +1.

b. Si el escuadrón defensor fue tomado de un Área de Superioridad Aérea, la tirada se modifica en -1.

24.8. Fase de Superioridad Aérea

Durante la Fase de Superioridad Aérea, cada bando intenta establecer la Superioridad Aérea para el Turno actual sobre Megahexes específicos. La Superioridad Aérea sobre un Megahex otorga varias ventajas:

- Interceptar misiones aéreas enemigas en condiciones favorables.
- Escoltar misiones aéreas amigas en la zona.
- Atacar automáticamente a los helicópteros enemigos que se muevan por la zona.
- Negar las Misiones Wild Weasel (SEAD), la Vigilancia Naval y la Vigilancia ASW del enemigo.
- Impedir el Suministro General a las unidades aerotransportadas o aeromóviles enemigas.
- Aumentar el Nivel de Detección de las unidades navales de superficie enemigas.

24.8.1. Secuencia Fase Superioridad Aérea

1. Colocación de la Supremacía Aérea: Ambos Bandos se alternan en la colocación de sus fichas de Superioridad Aérea sobre los Megahexes.
2. Asignación de la Superioridad Aérea: Ambos Bandos asignan escuadrones a las Áreas de Superioridad Aérea que desean controlar / disputar al enemigo.
3. Combate por la Superioridad Aérea: El Combate se resuelve por separado para cada Área de Superioridad Aérea, determinando quién (si lo hay) gana efectivamente la Superioridad Aérea sobre el Megahex.

24.8.2. Colocación de la Supremacía Aérea

1. Cada bando tiene un número variable de marcadores de Superioridad Aérea, dependiendo del Escenario que se esté jugando.
2. Comenzando por el Bloque Oriental, ambos Bandos alternan la colocación de sus marcadores de Superioridad Aérea en cualquier Megahex que aún no contenga un marcador de Superioridad Aérea.
3. Los marcadores de Superioridad Aérea solo se pueden colocar en el mapa operativo. No se puede obtener Superioridad Aérea en el Mapa LOC.
4. Un bando no puede «pasar» durante la colocación de Superioridad Aérea. Si un bando decide no colocar un marcador de Superioridad Aérea en su Turno, pierde la capacidad de colocar cualquier marcador de Superioridad

Aérea restante durante la colocación de Superioridad Aérea actual.

24.8.3. Asignación de la Superioridad Aérea

1. Cada bando asigna en secreto hasta 15 escuadrones a cada Área de Superioridad Aérea. Un bando puede asignar escuadrones a cualquier Área de Superioridad Aérea del mapa; es irrelevante qué bando colocó originalmente el marcador de Superioridad Aérea.
2. Cada bando asigna en secreto los escuadrones AEW disponibles a cualquier Área de Superioridad Aérea en el mismo Teatro Aéreo (ver 24.24).
3. La asignación de escuadrones a un Área de Superioridad Aérea no es obligatoria. Un bando puede decidir no asignar ningún escuadrón a un Área de Superioridad Aérea, cediéndola al enemigo si este asigna al menos un escuadrón a ella.
4. Cuando ambos Bandos han asignado escuadrones a todas las Áreas de Superioridad Aérea deseadas, las asignaciones se revelan y no pueden modificarse de ninguna manera.
5. Las Áreas de Superioridad Aérea que no contienen escuadrones se retiran del Mapa Operacional.

24.8.4. Secuencia de combate por la superioridad aérea

El combate por la Superioridad Aérea se resuelve por separado para cada área de Superioridad Aérea disputada. El combate que se esté resolviendo debe completarse antes de comenzar el siguiente.

1. Fase de fuego Flak

a. Cada bando realiza fuego Flak de Tránsito contra las aeronaves enemigas asignadas a la Zona de Superioridad Aérea que se está resolviendo (ver 16.1.3).

b. Cada bando realiza fuego Flak en Estación contra las aeronaves enemigas asignadas a la Zona de Superioridad Aérea que se está resolviendo (ver 16.1.4).

2. Fase de asignación

Cada bando coloca en secreto sus escuadrones disponibles en las casillas numeradas de la Carta de combate de superioridad aérea, comenzando por la casilla número 1 y subiendo hacia arriba. Cuando ambos bandos estén listos, se revela el despliegue de los escuadrones.

3. Determinación de la Superioridad Numérica

Cada bando cuenta el número total de pasos de escuadrones sin daños involucrados en el combate actual. Si un bando tiene el doble o más pasos que el otro, obtiene la superioridad numérica durante toda la ronda de combate actual.

4. Fase de Combate

Empezando por la casilla número 1, cada escuadrón resuelve el combate aéreo contra el escuadrón enemigo con el número de casilla correspondiente. El combate en una casilla debe completarse antes de empezar el siguiente.

a. Cada bando resta el Valor de Evasión del escuadrón enemigo del Valor de Ataque del escuadrón amigo para determinar la columna que usará en la Tabla de Combate Aéreo.

b. Cada bando tira un dado en la Tabla de Combate Aéreo, aplica los modificadores de tirada de dados apropiados y encuentra el resultado infligido al escuadrón enemigo. El combate y la asignación de pérdidas se consideran simultáneos.

c. Si un escuadrón sufre un resultado de Abortar, el bando propietario la devuelve a la sección «Used» de una Base válida.

d. Si un escuadrón no tiene pasos sin dañar, el bando propietario la devuelve a la sección «Used» de una Base válida.

e. El combate para la casilla actual ha terminado; resuelve el combate para el siguiente número de casilla empezando por la fase 4.

5. Fase final

Después de que todos los escuadrones con números de casilla coincidentes hayan combatido entre sí, se evalúa la situación:

a. Si ambos Bandos aún tienen escuadrones en el Área de Superioridad Aérea actual, resuelve otra ronda de Combate de Superioridad Aérea comenzando por la fase 2 (Fase de Asignación).

b. Si solo un bando tiene escuadrones restantes, el combate de superioridad aérea en el área actual lo gana ese bando y sus escuadrones supervivientes se mantienen en el área de superioridad aérea para su uso posterior.

c. Los escuadrones AEW propiedad del bando que obtiene la superioridad aérea se mantienen en el área de superioridad aérea. Los escuadrones AEW propiedad del bando contrario se retiran del mapa y no pueden utilizarse durante el resto del Turno actual.

24.9. Misión de Apoyo a Tierra

Antes de resolver un combate terrestre, ambos Bandos pueden asignar escuadrones a una Misión de Apoyo Terrestre, con el fin de ayudar al ataque o la defensa.

24.9.1. Reglas generales de Apoyo Terrestre

1. El atacante declara y resuelve primero cualquier Misión de Apoyo Terrestre, seguido por el defensor.
2. Cada bando puede ejecutar solo una misión de Apoyo Terrestre por cada Combate Terrestre; en otras palabras, si la misión no logra aportar suficiente apoyo al combate, no hay segunda oportunidad. Las Misiones de Apoyo Terrestre con helicópteros no cuentan para este límite.

24.9.2. Secuencia de Apoyo a Tierra

1. El bando que lleva a cabo la misión asigna escuadrones de la siguiente manera:
   a. Hasta un máximo de 10 escuadrones de Bombardeo
   b. Hasta un máximo de 10 escuadrones de Escolta
2. El tipo de misión y el número de escuadrones de Bombardeo y Escolta se anuncian al bando contrario. No se debe dar ninguna información sobre el tipo de misión o los valores de los escuadrones.
3. El bando contrario lleva a cabo un fuego Flak de Tránsito contra la aeronave que ejecuta la misión (ver 16.1.3).
4. El bando que lleva a cabo la misión organiza los escuadrones de Ataque supervivientes en Grupos Aéreos.
5. Se revela el objetivo exacto y el bando contrario lanza fuego Flak de Entrada contra los escuadrones de Bombardeo (ver 16.1.2).
6. El valor de Bombardeo de los escuadrones de Bombardeo supervivientes se suma al valor de combate amigo.

24.10. Misión de Bombardeo

En una Misión de Bombardeo, los aviones de Bombardeo se dirigen a un hexágono o grupo de unidades con el fin de:

- Dañar o destruir unidades enemigas.
- Dañar Bases, Puentes o Sitios SAM Fijos.
- Ralentizar el movimiento enemigo.

24.10.1. Reglas Generales para el Bombardeo

1. Una Misión de Bombardeo puede ser declarada por ambos Bandos en los siguientes momentos:
   a. Al comienzo del Paso de Movimiento o Incursión de Fuerzas Especiales.
   b. Después de que el bando que está en fase haya completado el movimiento de una Unidad de Combate.

24.10.2. Secuencia de Bombardeo

1. El bando que lleva a cabo la misión asigna escuadrones de la siguiente manera:
   a. Hasta un máximo de 6 escuadrones de Bombardeo
   b. Hasta un máximo de 6 escuadrones de Escolta
2. Se declara un Megahex, una Base fuera del mapa o una Casilla LOC como Objetivo de la misión.
3. Se anuncia al bando contrario el número de escuadrones de Bombardeo y Escolta. No se debe dar ninguna información sobre el tipo de misión o los valores de los escuadrones.
4. El bando contrario realiza fuego Flak de Tránsito contra la aeronave que ejecuta la misión (ver 16.1.3).
5. El bando contrario asigna hasta un máximo de 6 escuadrones para la interceptación. El intento de interceptación se resuelve mediante la Secuencia de Combate de Interceptación (ver 24.20.1).
6. Se revela el objetivo exacto y el bando contrario realiza un fuego Flak de Entrada contra los escuadrones de Bombardeo (ver 16.1.2).
7. Cada escuadrón de Bombardeo superviviente ataca al objetivo individualmente, utilizando la Tabla de Bombardeo.

24.10.3. Modificadores de Tiradas de un Bombardeo

1. Si alguna Unidad de Combate enemiga en el hexágono objetivo o grupo de unidades está en Modo Carretera, la tirada de dados en la Tabla de Ataque a Tierra se modifica en +4.
2. Si todas las Unidades de Combate enemigas en el hexágono objetivo o grupo de unidades están en Modo Erizo, la tirada en la Tabla de Ataque a Tierra se modifica en -3.

24.10.4. Resultados Bombardeo

5 o 10: Coloca un marcador de Intercepción «+5 PM» o «+10 PM» adicional en el hexágono objetivo o en el grupo de unidades, hasta un máximo de +20 PM. Este es el coste adicional en PM necesario para abandonar el hexágono o para mover el grupo de unidades objetivo.

+: El bando que lleva a cabo la misión puede elegir uno de los siguientes efectos:

a. Una Base, Puente o Batería Costera resulta dañada.
b. Un emplazamiento SAM fijo es destruido.
c. Un Centro de Suministros del Frente es desplazado.
d. Se destruyen hasta 5 Puntos de Suministros Almacenados.

1: Coloca un marcador de Intercepción +10 MP adicional. Además, una unidad de combate en el hexágono/grupo de unidades sufre una Pérdida de Paso, y el bando ejecutor elige la unidad exacta. Si no hay ninguna Unidad de Combate, una Unidad de Apoyo sufre una Pérdida de Paso, o se pueden aplicar los mismos efectos de un resultado **+**.

Los marcadores de Intercepción se retiran durante el Paso de Retirada de la **siguiente** Fase de Acción; en otras palabras, permanecen en su lugar durante dos Fases de Acción (la actual y la siguiente).

Ejemplo: Unos aviones soviéticos ejecutan una Misión de Bombardeo durante la Fase de Acción del Bloque Occidental del Turno 3, lo que da como resultado un marcador de Intercepción de +10 PM en el hexágono. El marcador de Intercepción permanece en su lugar hasta la Fase de Retirada de la Fase de Acción del Bloque Oriental del Turno 4.

24.11. Misión SEAD

En una misión SEAD (Supresión de Defensas Aéreas Enemigas), los aviones de Bombardeo se dirigen hacia un hexágono o un grupo de unidades con el fin de destruir o suprimir la Flak enemiga que se encuentra en él.

24.11.1. Reglas generales SEAD

1. Una Misión SEAD puede ser declarada por ambos Bandos en los siguientes momentos:
   a. Al comienzo de un Paso de Movimiento o Incursión de SF.
   b. Después de que el bando en fase haya completado el movimiento de una unidad de Combate o Naval.
   c. Después de que el bando en fase haya declarado un Combate Terrestre.

24.11.2. Secuencia SEAD

1. El bando que lleva a cabo la misión asigna escuadrones de la siguiente manera:
   a. Hasta un máximo de 6 escuadrones de Bombardeo
   b. Hasta un máximo de 6 escuadrones de Escolta
2. Se declara un Megahex, una Base fuera del mapa o una Casilla LOC como objetivo de la misión.
3. Se anuncia al bando contrario el número de escuadrones de Bombardeo y Escolta. No se debe dar ninguna información sobre el tipo de misión o los valores de los escuadrones.
4. El bando contrario realiza un fuego Flak de Tránsito contra las aeronaves que ejecutan la misión (ver 16.1.3).
5. El bando contrario asigna hasta un máximo de 6 escuadrones a la interceptación. El intento de interceptación se resuelve mediante la Secuencia de Combate de Interceptación (ver 24.20.1).
6. Se revela el objetivo exacto y el bando contrario realiza fuego Flak de Entrada contra los escuadrones de Bombardeo (ver 16.1.2).
7. Cada **Grupo** Aéreo de Bombardeo superviviente ataca a una única unidad de Flak o buque enemiga en el hexágono objetivo o en el grupo de unidades, utilizando su valor total de Bombardeo en la Tabla de Misiones SEAD. Una unidad enemiga puede ser atacada más de una vez

24.11.3. Modificadores a la Tirada SEAD

1. Si se incluye un escuadrón ECM en una misión aérea SEAD, la tirada en la Tabla de Misiones SEAD se modifica en +3 para los escuadrones ECM de la OTAN y en +2 para cualquier otro escuadrón ECM.

24.11.4. Resultados SEAD

S: Unidad Flak Suprimida. Coloca un marcador «Flak Suppress» debajo de la unidad. Una unidad Flak Suprimida no puede disparar durante el resto de la fase de acción actual.

SD: Unidad Flak Suprimida o Destruida. Si el objetivo es una unidad Flak ADA o SAM, queda destruida; si el objetivo es una Flak Integrada, queda Suprimida (ver más arriba); si el objetivo es una nave, tanto su Defensa Aérea como su Defensa Antimisiles quedan Suprimidas.

24.12. Misión Wild Weasel (Opcional)

Los escuadrones Wild Weasel, introducidos por primera vez en Vietnam y aún en uso, están específicamente entrenados y equipados para actuar de manera opuesta a un avión de ataque estándar. Un avión Wild Weasel quiere ser iluminado por las defensas aéreas enemigas, con el fin de localizarlas y destruirlas con misiles guiados por radar.

En una misión Wild Weasel, los aviones de Bombardeo se dirigen hacia un Megahex con el fin de reducir la eficacia del fuego antiaéreo enemigo que se encuentra en su interior.

24.12.1. Reglas Generales Wild Weasel

1. Una misión Wild Weasel puede ser declarada por ambos Bandos en los siguientes momentos:
   a. Al comienzo de un Paso de Movimiento o de Incursión FS.
   b. Después de que el bando en fase haya completado el movimiento de una unidad de Combate o Naval.

2. Solo los escuadrones con capacidad Wild Weasel (W) pueden ejecutar misiones Wild Weasel. El Grupo Aéreo de Bombardeo que ejecuta la misión puede contener escuadrones que no sean Wild Weasel (es decir, carne de cañón para la Flak enemigo), pero solo los escuadrones Wild Weasel pueden completar la misión con éxito.
3. Las misiones Wild Weasel solo se pueden ejecutar en el Mapa Operativo, en un Megahex con superioridad aérea amiga o sin ella.

24.12.2. Secuencia Wild Weasel

1. El bando que lleva a cabo la misión asigna Los escuadrones de la siguiente manera:
   a. Hasta un máximo de 6 escuadrones de Bombardeo.
   b. Hasta un máximo de 6 escuadrones de Escolta.
2. Se declara un Megahex como objetivo de la misión.
3. El número de escuadrones de Bombardeo y Escolta se anuncia al bando contrario. No se debe dar ninguna información sobre el tipo de misión o los valores de los escuadrones.
4. El bando contrario realiza fuego Flak de Tránsito contra la aeronave que ejecuta la misión (ver 16.1.3).
5. El bando contrario asigna hasta un máximo de 6 escuadrones a la interceptación. El intento de interceptación se resuelve mediante la Secuencia de Combate de Interceptación (ver 24.20.1).
6. Se revela el tipo exacto de misión y el bando contrario realiza un fuego Flak de Estación contra la aeronave que ejecuta la misión (ver 16.1.4).
7. Si al menos un escuadrón «Wild Weasel» sobrevive sin pasos dañados, se coloca un marcador «Wild Weasel» sobre el Megahex del objetivo.

24.12.3. Efectos de un ataque Wild Weasel

1. Todos los hexágonos del Megahex objetivo se convierten en un Área Wild Weasel durante el resto del Turno.
2. El Fuego Flak enemigo situado dentro de un Área Wild Weasel ve reducido su rango máximo a 1.
3. El Fuego Flak enemigo que dispare contra escuadrones dentro de un Área Wild Weasel suma 2 a su tirada en la Tabla de Combate Flak.
4. Los marcadores Wild Weasel se retiran durante la fase final del Turno.

24.13. Misión Ferry

En una Misión de Ferry, un bando mueve un escuadrón entre dos Bases válidas. Una Misión de Ferry no tiene límite de Radio de Combate.

1. Una Misión de Ferry puede ser declarada por ambos Bandos en los siguientes momentos:
   a. Al comienzo de un Paso de Movimiento.
   b. Después de que el bando en fase haya completado el movimiento de una unidad de Combate o Naval.
   c. Después de que el bando en fase haya declarado un Asalto Terrestre.
2. Tanto el punto de inicio como el de finalización deben ser Bases válidas que no se encuentren dentro de un Área de Superioridad Aérea controlada por el enemigo.
3. El escuadrón que ejecuta la Misión de Ferry se mueve desde su Base actual al área Used de la Base de llegada.

24.14. Misión de Transporte Aéreo

En una misión de Trasporte Aéreo, uno o más escuadrones de transporte transportan unidades terrestres desde una Base Aérea a otra. La capacidad de transporte de un escuadrón representa el número aproximado de batallones que se pueden transportar.

24.14.1. Reglas Generales de Transporte Aéreo

1. Durante el Paso de Movimiento amigo, el bando en fase puede ejecutar cualquier número de Misiones de Transporte Aéreo.
2. Un escuadrón solo puede transportar tipos de unidades específicos y debe tener suficiente Capacidad de Transporte para transportar las unidades que se transportan (ver la Tabla de Costes de Transporte). Los escuadrones que comienzan en la misma Base pueden combinar su Capacidad de Transporte.
3. El coste de transporte de una brigada/regimiento se reduce en 1 por cada paso perdido.
4. El coste de transporte de una división se reduce en 3 por cada paso perdido.

   Ejemplo: una división Aerotransportada Soviética con 2 pasos perdidos (Marcador de Bajas 3) ve reducido su coste de transporte aéreo de 9 a 3.
5. Tanto la Base de inicio como la de destino deben estar intactas y no encontrarse en un hexágono contaminado por radiación nuclear.
6. Las unidades transportadas deben comenzar el Paso de Movimiento en la misma Base que la aeronave que las transporta, en Modo Táctico y no en una ZOC enemiga. Otras Unidades de Combate amigas anulan la ZOC enemiga a efectos de esta regla.
7. Tras desembarcar, las unidades transportadas no pueden moverse durante el resto de la Fase de Acción actual.

24.14.2. Secuencia Transporte Aéreo

1. La parte que lleva a cabo la misión asigna los escuadrones de la siguiente manera:
   a. Hasta 6 escuadrones de ataque, utilizando **solamente** escuadrones de Transporte Aéreo
   b. Hasta 6 escuadrones de escolta
2. Se designa un megahex o una casilla LOC como objetivo de la misión.
3. Se comunica a la parte contraria el número de escuadrones de ataque y de escolta. No debe facilitarse ninguna información sobre el tipo de misión ni sobre los valores de los escuadrones.
4. La parte contraria realiza fuego Flak de Tránsito contra las aeronaves que ejecutan la misión (ver 16.1.3).
5. El bando contrario asigna hasta un máximo de 6 escuadrones a la interceptación. El intento de interceptación se resuelve mediante la Secuencia de Combate de Interceptación (ver 24.20.1).
6. Se revela el objetivo exacto y el bando contrario realiza fuego Flak de Entrada contra los escuadrones de ataque (ver 16.1.2).
7. Por cada paso de avión de transporte destruido, las unidades transportadas deben perder un paso de combate. Si, tras las pérdidas de pasos, la capacidad de transporte aéreo superviviente es inferior al coste de Transporte de las unidades, estas deben reducir inmediatamente su coste de transporte perdiendo el número adecuado de Pasos de Combate. Si se destruyen todos los aviones de transporte, las unidades transportadas también quedan destruidas.
8. Las unidades transportadas desembarcan en la Base de llegada.
9. Los escuadrones de transporte pueden permanecer en la Base de destino o regresar a otra Base, a discreción del propietario.

24.15. Misión de Desembarco Aéreo

En una Misión de Desembarco Aéreo, uno o más escuadrones de Transporte lanzan unidades Aerotransportadas desde una Base a un hexágono objetivo o Casilla LOC.

24.15.1. Reglas Generales de Desembarco Aéreo

1. Durante el Paso de Movimiento amigo, el bando que está en fase puede ejecutar cualquier número de Misiones de Desembarco Aéreo.

2. Solo las unidades Aerotransportadas y de Fuerzas Especiales pueden ser transportadas por una Misión de Desembarco Aéreo.
3. Un escuadrón debe tener suficiente Capacidad de Transporte para transportar las unidades que se van a desplegar (ver la Tabla de Costes de Transporte). Los escuadrones que comienzan en la misma Base pueden combinar su Capacidad de Transporte.
4. La unidad que se desembarca debe comenzar el Paso de Movimiento en la misma Base del avión que la transporta, en Suministro General, en Modo Táctico y no en una ZOC enemiga. Otras Unidades de Combate amigas anulan las ZOC enemigas a efectos de esta regla.
5. La unidad Aerotransportada gasta 5 PM para desembarcar. El propietario debe llevar un registro de esto en una hoja de papel separada.
6. Un Desembarco Aéreo solo puede ejecutarse en un hexágono con los siguientes tipos de terreno: Llanura, Llanura Ártica, Altiplano, Desierto, Abrupto-1, Ártico Abrupto-1, Urbano o cualquier Casilla LOC de Tierra.
7. Una Misión de Desembarco Aéreo no puede ejecutarse en un hexágono con Clima Adverso.
8. Un Desembarco Aéreo no puede ejecutarse en un hexágono que contenga unidades terrestres enemigas o Bases Con Guarnición.

24.15.2. Secuencia Desembarco Aéreo

1. La parte que lleva a cabo la misión asigna los escuadrones de la siguiente manera:
   a. Hasta 6 escuadrones de transporte, utilizando **solamente** escuadrones de transporte aéreo
   b. Hasta 6 escuadrones de escolta
2. Se declara un Megahex o una Casilla LOC como objetivo de la misión.
3. Se comunica a la parte contraria el número de escuadrones de transporte y de escolta. No se debe facilitar ninguna información sobre el tipo de misión ni sobre los valores de los escuadrones.
4. La parte contraria realiza fuego Flak de Tránsito contra las aeronaves que ejecutan la misión (ver 16.1.3).
5. La parte contraria asigna hasta un máximo de 6 escuadrones aéreos para la interceptación. El intento de interceptación se resuelve mediante la Secuencia de Combate de Interceptación (ver 24.20.1).
6. Se revela el objetivo exacto y el bando contrario realiza fuego Flak de Entrada contra los escuadrones de Ataque (ver 16.1.2).
7. Por cada paso de avión de transporte destruido, las unidades transportadas deben perder un paso de combate. Si, tras las pérdidas de pasos, la capacidad de transporte aéreo superviviente es inferior al coste de Transporte de las unidades, estas deben reducir inmediatamente su coste de transporte perdiendo el número adecuado de Pasos de Combate. Si se destruyen todos los aviones de transporte, las unidades transportadas también quedan destruidas.
8. El bando que lleva a cabo la misión coloca las unidades Aerotransportadas transportadas que hayan sobrevivido en el hexágono objetivo o en la casilla LOC. Si una unidad Aerotransportada se lanza en paracaídas en un hexágono situado en una ZOC enemiga, el bando propietario debe tirar un dado: con un resultado de 1 a 10, la unidad sufre una pérdida de paso; con un resultado de 11 a 20, la unidad no sufre pérdidas de paso.
9. Una unidad lanzada en paracaídas debe atacar inmediatamente a una unidad enemiga que ejerza una ZOC sobre el hexágono de desembarco, siguiendo la secuencia de combate estándar.

24.16. Misiones de Reabastecimiento Aéreo

En una misión de Reabastecimiento, uno o más escuadrones de Transporte transportan Puntos de Suministro desde una Base Aérea hasta un destino.

24.16.1. Reglas Generales para el Reabastecimiento Aéreo

1. Durante el Paso de Movimiento amigo, el bando en fase puede ejecutar cualquier número de Misiones de Reabastecimiento Aéreo.
2. Un escuadrón puede transportar un número de Puntos de Suministro igual a su Capacidad de Transporte.
3. Los Puntos de Suministro se cargan en la Base de inicio y se descargan o se lanzan en Desembarco Aéreo en el destino.
4. El número de Puntos de Suministro que se pueden cargar depende del estado de suministro de la Base de inicio:
   a. Si la Base traza su Ruta de Suministro hacia una Fuente de Suministro de la **OTAN** o del **Pacto** y se encuentra en Suministro General, se puede cargar un total de 10 Puntos de Suministro en los medios de transporte (aviones, helicópteros, buques) cada Turno.
   b. Si la Base está trazando su Ruta de Suministro hacia una Fuente de Suministro de la **OTAN** o del **Pacto** y se encuentra en Suministro Limitado, se puede cargar un total de 3 Puntos de Suministro en los medios de transporte (aviones, helicópteros, buques) cada Turno.
   c. Si la Base no está trazando su Ruta de Suministro a una Fuente de Suministro de la **OTAN** o del **Pacto** y se encuentra en Suministro General, se puede cargar un total de 1 Punto de Suministro en los medios de transporte (aviones, helicópteros, buques) cada Turno.
   d. En todos los casos, el Suministro Almacenado presente desde el comienzo del Turno se puede cargar sin restricciones.
5. El destino puede ser uno de los siguientes:
   a. Un Aeródromo controlado por una fuerza amiga.
   b. Un hexágono controlado por una fuerza amiga que no se encuentre en la ZOC enemiga y que tenga terreno Llanura, Llanura Ártica, Llanura Alta, Abrupto-1, Ártico Abrupto-1 o Urbano.
   c. Un grupo de unidades en una Casilla LOC Terrestre.

24.16.2. Secuencia de Reabastecimiento Aéreo

1. Las misiones de Reabastecimiento Aéreo utilizan la misma secuencia que las misiones de Transporte Aéreo.
2. Si el destino es un Aeródromo sin daños, todos los Puntos de Suministro transportados por los escuadrones supervivientes se colocan en el destino.
3. Para cualquier otro destino, 1/3 de los Puntos de Suministro transportados por los escuadrones supervivientes se colocan en el destino.

24.17. Misiones de Intercepción de Suministros

Los aviones del Bloque Occidental pueden ejecutar este tipo especializado de misión de Ataque a Tierra con el fin de destruir los suministros terrestres Soviéticos. Si tienen éxito, las unidades afectadas se verán obligadas a moverse y luchar con suministros racionados.

24.17.1. Reglas generales para la Intercepción de Suministros

1. Al comienzo del Paso de Movimiento del Bloque Oriental, el Bloque Occidental puede exigir al Bloque Oriental que trace la Ruta de Suministro de cualquiera o todos sus Centros de Suministro Frontal.
2. Después de que el Bloque Oriental haya trazado las Rutas de Suministro, el Bloque Occidental puede atacar cualquier hexágono a lo largo de ellas ejecutando una Misión de Intercepción de Suministros. La misión se resuelve como una Misión de Bombardeo estándar, pero con resultados diferentes.
3. Si una Misión de Intercepción de Suministros obtiene un resultado en rojo en la Tabla de Ataque a Tierra, todos los

Centros de Suministro de Frente que usen esa Ruta de Suministro quedan bloqueados durante el resto del Turno actual.

4. Cuando se usan las reglas de Recon, no se necesita una misión de Recon para ejecutar una misión de Intercepción de Suministros.

24.17.2. Efectos de la Intercepción de Suministros (Reglas de Suministro Estándar)

1. Una Unidad de Combate que utilice una Fuente de Suministro de Frente Interceptada para su Suministro puede moverse un máximo de 3 hexágonos en el Mapa Operativo y no puede moverse en absoluto en el Mapa LOC.
2. Una Unidad de Combate que utilice una Fuente de Suministro de Frente Interceptada para su Suministro añade 2 a las Modificaciones de Combate del enemigo durante el Combate Terrestre.

24.17.3. Efectos de la Interdicción del Suministro (Reglas de Suministro Detalladas)

1. Una Unidad de Combate que utilice una Fuente de Suministro de Frente Bloqueada para su Suministro puede moverse un máximo de 2 hexágonos en el Mapa Operacional y no puede moverse en absoluto en el Mapa LOC. El Suministro Integrado o Almacenado puede utilizarse para superar estas limitaciones.
2. Una Unidad de Combate que utilice una Fuente de Suministro de Frente Bloqueada para su Suministro añade 4 a las Modificaciones de Combate del enemigo durante el Combate Terrestre, a menos que utilice Suministro Integrado o Almacenado.
3. Una Fuente de Suministro de Frente Bloqueada puede reabastecer a un máximo de 10 divisiones con Puntos de Suministro Integrado.

24.18. Misiones de Minado

En una Misión de Minado, los escuadrones aéreos de bombardeo y navales despliegan minas navales en puntos estratégicos del mar y en la entrada de los puertos enemigos.

1. El Minado usa la misma secuencia que una Misión de Bombardeo, pero solo se puede ejecutar en el Mapa Operativo.
2. Por cada Paso Superviviente de un Avión de Bombardeo con un Valor de Bombardeo de 5 o más, el Valor de Minado del hexágono objetivo aumenta en uno, hasta un máximo de tres.

24.19. Misiones de Bombardeo Naval

En una misión de Bombardeo Naval, los aviones de Bombardeo atacan una nave de superficie o una Task Force con el objetivo de dañarla o hundirla.

24.19.1. Reglas Generales de un Bombardeo Naval

1. En cualquier momento durante el Paso de Movimiento, ambos Bandos pueden ejecutar cualquier número de Misiones de Bombardeo Naval.

24.19.2. Secuencia de un Bombardeo Naval

1. El bando que lleva a cabo la misión asigna los escuadrones de la siguiente manera:
   a. Hasta un máximo de 6 escuadrones de Bombardeo
   b. Hasta un máximo de 6 escuadrones de Escolta
2. Se declara un Megahex o una Casilla LOC como objetivo de la misión.
3. Se anuncia al bando contrario el número de escuadrones de Bombardeo y Escolta. No se debe dar ninguna información sobre el tipo de misión o los valores de los escuadrones.
4. El bando contrario realiza un fuego Flak de Tránsito contra la aeronave que está llevando a cabo la misión (ver 16.1.3).
5. El bando contrario asigna hasta un máximo de 6 escuadrones para la Intercepción. El intento de Intercepción se resuelve utilizando la Secuencia de Combate de Intercepción (ver 24.20.1).
6. El bando que lleva a cabo la misión anuncia el buque objetivo o la Task Force. Dependiendo del Nivel de Detección del objetivo, se pueden obtener detalles adicionales sobre la composición y el despliegue de la Task Force en el Tablero Táctico Naval (ver 26.6).
7. El bando que lleva a cabo la misión realiza una sola tirada para la Interceptación Naval (ver 26.8). No se pueden usar Emisiones Activas.
8. Si el intento de Intercepción Naval falla, los escuadrones asignados regresan a la casilla «Used» de una Base válida o a su área de Superioridad Aérea inicial.
9. Los escuadrones de Bombardeo con capacidad de Standoff (St) atacan al objetivo, usando las reglas de Ataque con Misiles.
10. Los escuadrones de Bombardeo sin capacidad de Standoff se organizan en Grupos Aéreos, y cada Grupo Aéreo resuelve su ataque por separado:
    a. Si el objetivo es una Task Force, el Grupo Aéreo vuela hacia el sector objetivo deseado, partiendo del Sector Exterior y recibiendo fuego Flak enemigo en cada Sector en el que entra. El fuego Flak se resuelve siguiendo las reglas de fuego AA de la Task Force.
    b. Si el objetivo es un único buque en el mar que no forma parte de una Task Force, el buque objetivo (únicamente) realiza fuego Flak de Entrada contra los escuadrones de Bombardeo (ver 16.1.2).
    c. Si los objetivos son buques atracados en un puerto, el bando contrario realiza fuego Flak de Entrada contra los escuadrones de Bombardeo (ver 16.1.2).
    d. Cada escuadrón de Bombardeo superviviente se asigna a un buque objetivo. Si el objetivo es una Task Force con un Nivel de Detección de 2 o más, el atacante elige el buque objetivo; si los objetivos son buques atracados en un puerto, el buque objetivo se elige al azar.
    e. Cada escuadrón de Bombardeo superviviente tira en la Tabla de Combate Naval, modificando la tirada de dado según la Resistencia y el Nivel de Detección del objetivo. Los resultados se aplican inmediatamente..

24.19.3. Fuego AA de una Task Force

1. Por cada buque de la Task Force que dispare, se aplican los modificadores de tirada estándar para Flak contra aviones como de costumbre.
2. Los Grupos Aéreos que vuelan hacia el Sector Exterior reciben Fuego AA de cada nave del Sector. Si la Task Force tiene un Nivel de Detección de 3, todo el fuego AA del Sector Exterior tiene un modificador de tirada adicional de +3.
3. Los Grupos Aéreos que vuelan hacia el Sector Interior reciben fuego AA de cada nave del Sector, con un modificador de tirada adicional basado en el número de buques del Sector Exterior (ver Modificadores AA de la Task Force).
4. Los Grupos Aéreos que vuelan hacia el Sector Central reciben fuego AA de cada buque del Sector, con un modificador de tirada adicional basado en el número de buques del Sector Interior (ver Modificadores AA de la Task Force).

24.20. Misiones de intercepción

Excepto en misiones de apoyo al Combate Terrestre y algunas misiones Navales, el jugador no sabrá generalmente para qué tipo de misión está utilizando sus escasos recursos. ¿Se trata de una misión de transporte de suministros o de paracaidistas?

Durante la Fase de Acción, cada bando puede intentar interceptar cualquier Misión Aérea declarada por el bando contrario, excepto las de Transporte. Una vez que se ha declarado el objetivo y el número de escuadrones de Bombardeo y Escolta, se puede intentar una Intercepción.

1. Cuando la Ruta de Vuelo de una misión aérea enemiga entra en un Área de Superioridad Aérea antes de alcanzar su

objetivo declarado, los aviones que se encuentren en esa Área de Superioridad Aérea pueden interceptar la misión aérea. Si la Misión utiliza diferentes Rutas de Vuelo para alcanzar el objetivo, solo pueden ser interceptados los escuadrones que transiten físicamente por esa Zona de Superioridad Aérea.

2. Una vez que una misión aérea ha alcanzado el objetivo, el bando contrario puede interceptarla utilizando aviones de una Base válida y de una Zona de Superioridad Aérea en el mismo Megahex.
3. Cada intento de Intercepción se resuelve utilizando la Secuencia de Combate de Intercepción.

24.20.1. Secuencia de Combate de Intercepción

La Secuencia de Combate de Intercepción se usa para resolver cualquier Combate Aéreo resultante de Misiones Aéreas, excepto Superioridad Aérea. En el Combate de Intercepción, el bando Interceptor verifica primero qué escuadrones interceptan con éxito. Los escuadrones que interceptan con éxito deben entonces enfrentarse o evadir a cualquier escuadrón de Escolta. Los escuadrones de Intercepción supervivientes pueden entonces atacar a los escuadrones de Bombardeo asignados a la misión.

1. Fase de Maniobra

En la Fase de Maniobra, el bando interceptor determina cuántos de los escuadrones asignados interceptan con éxito la misión enemiga.

a. El bando interceptor lanza un dado por cada escuadrón de interceptación, aplicando los modificadores de interceptación correspondientes a la distancia de la trayectoria de vuelo y a la presencia de escuadrones AEW amigos (ver la tabla de modificadores de interceptación).

b. Si la tirada de interceptación modificada es de 9 o más, la interceptación tiene éxito. Con cualquier otro resultado, la interceptación fracasa y el escuadrón vuelve a la sección «Ready» de cualquier base válida.

c. Los escuadrones tomados de un Área de Superioridad Aérea interceptan automáticamente y no necesitan tirar el dado.

d. El bando contrario realiza fuego Flak de Tránsito contra la aeronave que ejecuta la misión (ver 16.1.3). No se incluyen los escuadrones tomados del Área de Superioridad Aérea.

e. El bando contrario realiza fuego Flak de Estación contra la aeronave que ejecuta la misión (ver 16.1.4). Se incluyen los escuadrones extraídos de la zona de superioridad aérea..

2. Fase de Transición

En la Fase de Transición, los escuadrones se despliegan para el combate. Cada bando coloca en secreto sus escuadrones disponibles en las casillas numeradas de la Carta de Combate de Intercepción.

a. Los escuadrones de Bombardeo se colocan en las casillas aéreas de «Strike», comenzando por la casilla número 1 y subiendo hacia arriba.

b. Los escuadrones de escolta se colocan en las casillas aéreas de «Escort», comenzando por la casilla número 1 y subiendo hacia arriba.

c. Los escuadrones de Intercepción se colocan en las casillas aéreas de «Intercept», empezando por la casilla número 1 y subiendo.

d. Cuando ambos Bandos están listos, se revela la disposición.

3. Determinación de la Superioridad Numérica de Escoltas

Cada bando cuenta el número total de pasos de escuadrones amigos y sin daños en las casillas de Escolta o Interceptación. Si un bando tiene el doble o más pasos que el otro, obtiene Superioridad Numérica durante toda la Fase de Combate de Escolta.

4. Fase de Combate de Escoltas

En la Fase de Combate de Escoltas, los escuadrones de Escolta e Interceptación luchan entre sí. Los escuadrones de Interceptación pueden elegir entre Comprometerse (renunciando a su oportunidad de disparar a los escuadrones de Bombardeo) o Evadir (renunciando a su oportunidad de disparar a los escuadrones de Escolta).

Empezando por la casilla número 1, cada escuadrón resuelve el Combate Aéreo contra el escuadrón enemigo con un número de casilla coincidente. Un escuadrón en una casilla sin escuadrón enemigo coincidente puede atacar a cualquier escuadrón de Intercepción o Escolta enemigo. En este caso, el escuadrón enemigo será atacado más de una vez, pero solo disparará contra el escuadrón con un número de casilla coincidente.

a. Cada bando resta el Valor de Evasión del escuadrón enemigo del Valor de Combate del escuadrón amigo para determinar la columna utilizada en la Tabla de Combate Aéreo.

b. El bando de Intercepción anuncia si su escuadrón va a Comprometerse o Evadir.

c. El bando de Escolta tira un dado en la Tabla de Combate Aéreo, aplica los modificadores de tirada de dados apropiados y encuentra el resultado infligido al escuadrón de Intercepción.

d. Si el escuadrón de Intercepción decide Comprometerse, el bando de Intercepción tira en la Tabla de Combate Aéreo, aplica los modificadores de tirada apropiados y encuentra el resultado infligido al escuadrón de Escolta.

e. Cada bando aplica las pérdidas infligidas a su propio escuadrón. Los escuadrones que no tengan pasos sin dañar o que sufran un resultado de Abortar son devueltos de inmediato a la sección Used de cualquier Base válida.

f. El combate de escolta para la casilla actual ha terminado; resuelve el combate para el siguiente número de casilla empezando por la fase 4.a.

Una vez resueltas todas las casillas de combate aéreo:

a. Los escuadrones de Intercepción supervivientes que hayan elegido Comprometerse vuelven a la sección Used de cualquier Base válida, o a su Área de Superioridad Aérea original.

b. Los escuadrones de Intercepción supervivientes que hayan elegido Evadir se colocan por el bando propietario en las Casillas de Ataque de la Carta de Combate de Intercepción, empezando por la casilla con el número más bajo y subiendo.

c. Los escuadrones de Escolta supervivientes se devuelven a la sección Used de cualquier Base válida, o a su Área de Superioridad Aérea original.

5. Determinación de la Superioridad Numérica en un Ataque

Cada bando cuenta el número total de pasos de escuadrones amigos y sin daños en las casillas de Ataque o Bombardeo (Attack o Strike). Si un bando tiene el doble o más pasos que el otro, obtiene Superioridad Numérica durante toda la Fase de Combate de Ataque.

6. Fase de Combate de Ataque

En la Fase de Combate de Ataque, los escuadrones de Intercepción que hayan evadido con éxito a la Escolta pueden atacar a los escuadrones de Bombardeo enemigos.

Empezando por la casilla número 1, cada escuadrón de Ataque dispara al escuadrón de Bombardeo con el número correspondiente. Un escuadrón de Ataque que no tenga un escuadrón de Bombardeo correspondiente puede atacar a cualquier escuadrón de Bombardeo.

a. El bando de Bombardeo anuncia si su escuadrón abandona voluntariamente la misión. En este caso, pasa a la fase 6.f.

b. Resta el Valor de Evasión del escuadrón de Bombardeo al Valor de Combate del escuadrón de Ataque para

determinar la columna que se usa en la Tabla de Combate Aéreo.

c. El bando de Ataque tira un dado en la Tabla de Combate Aéreo, aplica los modificadores de tirada de dados apropiados y busca el resultado infligido al escuadrón de Bombardeo.

d. El bando de Bombardeo aplica las pérdidas de pasos infligidas a su escuadrón. Si el escuadrón no tiene pasos sin dañar, se devuelve de inmediato a la sección Used de cualquier Base válida.

e. Si el escuadrón de Bombardeo no sufrió un resultado de Abortar, puede continuar su Misión.

f. Si el escuadrón de Bombardeo sufrió un resultado de Abortar o decidió voluntariamente Abortar, se devuelve a la sección Used de cualquier Base válida.

g. El escuadrón de ataque se devuelve a la sección Used de cualquier Base válida, o a su Área de Superioridad Aérea original.

h. El combate de Ataque para el número de casilla actual ha terminado; resuelve el combate para el siguiente número de casilla comenzando por la fase 6.a.

24.20.2. Persecución (Opcional)

Cuando se usa esta regla, un escuadrón de Bombardeo que abandona voluntariamente no evita automáticamente el fuego del escuadrón o escuadrones de Ataque.

1. Si un escuadrón de Bombardeo abandona voluntariamente durante la fase 6.a, el bando propietario tira un dado.
2. Con una tirada de 9 o más, el escuadrón de Bombardeo se evade con éxito antes del combate.
3. Con cualquier otra tirada, el escuadrón de Ataque puede disparar al escuadrón de Bombardeo.
4. Independientemente del resultado, el escuadrón de Bombardeo no puede cambiar de opinión y debe abandonar la misión.

24.20.3. División del Escuadrón de Ataque (Opcional)

Cuando se usa esta regla, el bando Interceptor puede dividir un escuadrón de Ataque y enfrentarse a dos escuadrones de Bombardeo diferentes durante la Fase de Ataque.

1. Para poder dividirse, un escuadrón de Ataque no debe tener ningún paso dañado o destruido.
2. Un escuadrón de Ataque dividido se considera que ocupa la casilla de Ataque en la que se coloca **y** la casilla adyacente con un número más alto. No se pueden colocar otros escuadrones en esas casillas.
3. Durante la Fase de Ataque, el escuadrón dividido realizará un total de dos ataques, uno contra cada escuadrón de Bombardeo enemigo con un número coincidente.
4. Un resultado de Paso Destruido infligido por un escuadrón de Ataque dividido se convierte en Pasos Dañados, y se un resultado de Pasos Dañados se ignora (es decir, un resultado de 1 Destruido 1 Dañado se convierte en 0 Destruido 1 Dañado).

24.21. Escuadrones ECM

Ambos bandos disponen de un número limitado de escuadrones de Contramedidas Electrónicas que pueden utilizarse para apoyar misiones aéreas.

24.21.1. Reglas Generales Escuadrones ECM

1. Un escuadrón ECM puede usarse para apoyar cualquier Misión Aérea, excepto Superioridad Aérea y Wild Weasel.
2. Un escuadrón ECM se agrega a una misión durante la fase de asignación y no cuenta para el número máximo de escuadrones que se pueden asignar a la misión.
3. Un escuadrón ECM no puede ser atacado ni obligado a Abortar de ninguna manera.
4. Al final de la misión, el escuadrón ECM se devuelve a la sección Used de una Base válida.

24.21.2. Efectos de los escuadrones ECM

1. Las Misiones Aéreas que incluyen un escuadrón ECM tienen un modificador favorable durante el Combate Aéreo de Intercepción (ver la Tabla de Modificadores de Combate Aéreo).
2. Las Misiones Aéreas que incluyen un escuadrón ECM tienen un modificador favorable contra á Flak enemiga que les dispara (ver la Tabla de Modificadores de Fuego Flak).
3. Las misiones aéreas SEAD que incluyen un escuadrón ECM tienen un modificador favorable al resolver la misión (ver la tabla de modificadores SEAD).
4. Asignar más de un escuadrón ECM a una misión no tiene efectos adicionales.

24.22. Escuadrones Stealth

En 1985, la tecnología furtiva aún se encontraba en la fase final de pruebas operativas, pero una guerra total contra la Unión Soviética sin duda habría acelerado el proceso.

1. Un escuadrón Stealth tiene un código Sh impreso en la ficha.
2. Un escuadrón Stealth puede ejecutar cualquier Misión Aérea permitida normalmente por sus valores impresos.
3. Para poder usar las capacidades Stealth durante una Misión Aérea, todos los escuadrones amigos involucrados deben ser Stealth.
4. Una Misión Stealth se define como cualquier Misión Aérea ejecutada solo por escuadrones Stealth.

24.22.1. Stealth e Intercepción

1. Los aviones que salen de un Área de Superioridad Aérea e intentan interceptar una Misión Stealth deben tirar un dado. Con un resultado de 18 o más, el intento de Intercepción tiene éxito; con cualquier otro resultado, el intento de Intercepción falla.
2. Los aviones que salen de una Base e intentan interceptar una Misión Stealth tienen un modificador adicional de -12 en la tirada de Intercepción.

24.22.2. Stealth y Flak

El derribo en 1999 de un F-117 sobre Serbia por una batería SA-3 demostró que, tras un efecto sorpresa inicial, un enemigo ingenioso puede adoptar rápidamente contramedidas contra la tecnología furtiva y detectar los aviones que la utilizan, aunque con considerable dificultad.

1. Durante la primera misión Stealth ejecutada por un bando, la Flak enemiga no puede disparar.
2. Durante la segunda y tercera misiones Stealth ejecutadas por un bando, la Flak enemiga puede disparar con un modificador adicional de +10 a la tirada del dado.
3. Durante la cuarta y siguientes misiones Stealth ejecutadas por un bando, la Flak enemiga puede disparar con un modificador adicional de +8 a la tirada del dado.

24.23. Transporte Aéreo Estratégico

El Transporte Aéreo Estratégico representa una combinación de aviones de carga pesada, como el C-5 Galaxy, y aviones militares y civiles prestados que se utilizan para transportar personal militar.

El transporte aéreo estratégico solo debe utilizarse en zonas con una superioridad o supremacía aérea amiga establecida. La pérdida de estos activos estratégicos clave debido a la intercepción enemiga puede tener graves consecuencias para toda la campaña.

1. Cada bando puede tener un número variable de Puntos de Transporte Aéreo cada Turno, dependiendo del escenario y de los recursos movilizados.

2. Cada Punto de Transporte Aéreo puede usarse una vez por Turno para ejecutar una Misión de Transporte Aéreo. Se puede asignar cualquier número de Puntos de Transporte Aéreo a una sola misión.
3. La misión se resuelve usando las reglas estándar, puede ser escoltada y puede ser interceptada por aviones enemigos (ver 24.20).
4. Los Puntos de Transporte Aéreo no se pueden guardar ni acumular de un Turno a otro.

24.23.1. Transporte Aéreo de Personal

Una misión de transporte aéreo de personal puede utilizarse para transportar al personal de una unidad cuyo equipo haya sido previamente transportado por mar a un puerto amigo o almacenado en un emplazamiento POMCUS. El personal es transportado por aire a un aeródromo cercano y, a continuación, se «une» con el equipo en el emplazamiento.

1. El Transporte Aéreo de Personal es un tipo específico de Misión de Transporte Aéreo que utiliza Puntos de Transporte Aéreo Estratégico para eliminar el marcador «Only Equipment» de una o más unidades.
2. Las unidades «Only Equipment» implicadas deben estar en una de las siguientes ubicaciones:
   a. Un hexágono o una Casilla LOC a 4 Puntos de Movimiento, calculados en Modo Carretera, de un Aeródromo controlado por un bando amigo y sin daños.
   b. Una Casilla LOC que contenga un Puerto controlado por amigos y sin daños.
3. El bando que ejecuta el Transporte Aéreo de Personal gasta un número de Puntos de Transporte Aéreo igual al Coste de Transporte de Tropas por Buque de las unidades implicadas (ver la Tabla de Costes de Transporte). Si una unidad tiene un Coste de Transporte de Tropas de 0, su coste se calcula como ½ Punto de Transporte Aéreo.
4. La misión sigue las reglas de la misión de transporte aéreo, con el puerto/aeródromo utilizado como requisito previo como objetivo.
5. Si la misión de transporte alcanza con éxito el objetivo, se retira el marcador «Only Equipment» de las unidades implicadas.
6. Una unidad no puede moverse en el Turno durante el cual se retira el marcador «Only Equipment». Si se ve obligada a hacerlo por cualquier motivo, queda eliminada.

24.23.2. Intercepción de un Transporte Aéreo Estratégico

1. Si una misión de Transporte Aéreo Estratégico es interceptada con éxito, se produce un combate de Intercepción como de costumbre, con las siguientes consideraciones adicionales:
   a. Cada Punto de Transporte Aéreo está representado por un Paso de Aeronave T-1-0, con una Capacidad de Transporte de uno (es decir, dos Puntos de Transporte Aéreo forman un escuadrón de Transporte con una Capacidad de Transporte de dos).
   b. Cada paso de escuadrón de Transportes destruido durante la misión reduce permanentemente en uno los Puntos de Transporte del bando interceptado.
   c. En una misión de Transporte Aéreo de Personal, las unidades de «Only Equipment» cuyo personal está siendo transportado se utilizan para absorber cualquier pérdida de paso sufrida por las unidades transportadas.

24.24. Escuadrones AEW

Con su equipo ampliado de identificación y coordinación, los aviones de Alerta Temprana Aerotransportada se encuentran entre los facilitadores más potentes de cualquier fuerza aérea.

En 1985, tanto la OTAN como el Pacto pusieron en servicio aviones AEW, pero el E3 Sentry AWACS de la OTAN tenía una ventaja tecnológica significativa sobre el Beriev A-50 soviético.

Dependiendo del escenario, cada bando puede disponer de escuadrones AEW. A diferencia de otros aviones, los escuadrones AEW no están asignados a una base específica, sino que se consideran desplegados y utilizables en todo el teatro de operaciones.

1. Un escuadrón AEW se despliega o llega como refuerzo en un teatro aéreo, definido como uno de los siguientes:

AN	AFNORTH / Noroeste; Todos los OpMaps de DNL
AC	AFCENT / Occidental; Todos los OpMaps de la UAIS
CC	CENTCOM / Sur; Todos los SO OpMaps

2. Se puede asignar un escuadrón AEW para apoyar la Superioridad Aérea en cualquier Megahex que se encuentre total o parcialmente dentro del Teatro Aéreo donde está desplegado (ver 24.8.3).
3. Un escuadrón AEW asignado a un Área de Superioridad Aérea aumenta las posibilidades de interceptar misiones aéreas enemigas que tengan un objetivo en el mismo Megahex (ver la Tabla de Modificadores de Intercepción).
4. Al final de la Fase de Superioridad Aérea, un AEW que no haya sido asignado durante la Fase de Superioridad Aérea puede ser redesplegado a un Teatro Aéreo diferente.

24.25. Misiones Recon (Opcional)

1. Cuando se utilizan misiones de Recon, las misiones aéreas de Bombardeo y SEAD que tengan como objetivo un hexágono del Mapa Operativo solo pueden llevarse a cabo si se cumple al menos una de las siguientes condiciones:
   a. El hexágono ha sido detectado por una misión de Recon.
   b. El hexágono es adyacente a un hexágono ocupado por fuerzas amigas.
   c. La misión es una misión SEAD que atacará y solo tendrá efecto sobre unidades Flak que ya hayan disparado durante la fase de acción actual.
   d. La misión atacará y solo tendrá efecto sobre Bases, Puentes, Baterías Costeras o Sitios SAM Fijos enemigos.

24.25.1. Reglas Generales de las Misiones de Recon

1. Solo los escuadrones de Recon pueden ejecutar una misión de Recon.
2. Una misión de Recon no puede ser interceptada.
3. Durante el Paso de Movimiento, después de que el bando en fase haya completado el movimiento de una Unidad de Combate, ambos Bandos pueden ejecutar cualquier número de misiones de Recon.

24.25.2. Secuencia de una Misión Recon

1. El bando que lleva a cabo la Misión de Recon declara un hexágono objetivo y asigna un único escuadrón de Recon a la Misión.
2. El bando contrario realiza un Fuego Flak de Tránsito contra las aeronaves que ejecutan la misión (ver 16.1.3).
3. El bando contrario realiza fuego Flak de Entrada contra los escuadrones de Bombardeo (ver 16.1.2). Solo la Flak con una clasificación A+, A o B puede disparar contra una Misión de Recon. Los resultados se aplican de inmediato.
4. Si el escuadrón de Recon tiene al menos un paso sin daños, el bando contrario lanza un dado. Si sale un resultado del 1 al 6 para el Pacto de Varsovia y del 1 al 3 para otros países, el hexágono sigue sin ser detectado. Con cualquier otro resultado, el hexágono es detectado y se coloca un marcador de Spotted (Detectado) sobre el objetivo. Los marcadores de Spotted se retiran durante la fase final del turno.
5. El escuadrón de reconocimiento se devuelve a la sección **Used** de cualquier aeródromo válido.

25. HELICOPTEROS

25.1. Misiones con Helicópteros

1. Un helicóptero puede ejecutar misiones una vez por cada fase de acción. En otras palabras, puede moverse una vez durante la Fase de Acción amiga y una vez durante la Fase de Acción enemiga.
2. Durante una misión, un helicóptero se mueve hasta el objetivo, sufriendo cualquier fuego Flak enemigo a lo largo del camino, ejecuta la misión según las reglas apropiadas y vuelve a una Base válida, sufriendo cualquier fuego Flak enemigo a lo largo del camino.
3. Durante el Paso de Movimiento amigo, un helicóptero puede ejecutar una misión de Ferry y moverse a otra Base válida.
4. Durante el Paso de Movimiento amigo, un helicóptero puede ejecutar una Misión de Transporte (ver 25.6).
5. Durante el Paso de Incursión de Fuerzas Especiales amigo, un helicóptero puede transportar unidades de Fuerzas Especiales al hexágono objetivo y volver.
6. Durante el Combate Terrestre, un helicóptero puede ejecutar una misión de Apoyo Terrestre y sumar su Valor de Ataque al Valor de Combate amigo.

25.2. Bases de Helicópteros

Los helicópteros pueden tener su base prácticamente en cualquier lugar, pero cada opción tiene sus pros y sus contras. Un aeródromo fijo permite aprovechar la estructura de suministro existente, pero ata al escuadrón a un punto, mientras que un FARP (punto de reabastecimiento y rearmamento avanzado) permite la movilidad, pero obliga al escuadrón a organizar su propia logística.

1. Una misión de helicóptero debe comenzar y terminar en una Base válida, y cada base debe verificarse como válida antes de que comience la misión. Una Base válida se define como cualquiera de las siguientes:
   a. Un Aeródromo o Helipuerto controlado por fuerzas amigas.
   b. Un hexágono controlado por amigos que sea Llanura, Llanura Ártica, Llanura Alta, Desierto, Áspero-1, Áspero Ártico-1 o Urbano. Un máximo de 2 escuadrones de helicópteros puede usar el mismo hexágono como Base.
   c. Una Casilla LOC Terrestre dentro del Territorio Nacional de la unidad, o dentro del Territorio Nacional de un país con un Nivel de Compromiso de 2 o más hacia la Facción de la unidad y que no esté ocupada únicamente por Unidades de Combate enemigas.
   d. Una Casilla LOC terrestre que contenga Unidades de Combate amigas, o un símbolo de Puerto amigo y que no esté ocupada únicamente por Unidades de Combate enemigas.
   e. Un buque Portaviones que tenga un Código de Base correspondiente al Código de Configuración impreso en el helicóptero.
   f. Un buque que tenga un símbolo de Helipuerto blanco. Un máximo de un escuadrón de helicópteros puede tener su base en un buque, además de cualquier escuadrón que tenga la designación del buque como configuración.
2. Si un Aeródromo, Helipuerto, Casilla LOC o hexágono ya no cumple los requisitos previos para ser usado como Base en cualquier momento durante un Turno, un helicóptero basado allí y que aún no se haya movido puede ejecutar de inmediato una Misión de Transporte. Si no puede hacerlo, es eliminado.
3. Además del Suministro, el tipo, la nacionalidad y el estado de una Base también determinan qué misiones puede ejecutar un escuadrón de helicópteros:
   a. Un escuadrón con base en un Aeródromo / Helipuerto que tenga su misma nacionalidad o la nacionalidad de su Alianza (es decir, OTAN o Pacto) puede ejecutar cualquier misión permitida por su tipo.
   b. Un escuadrón con base en un Aeródromo / Helipuerto que no tenga su nacionalidad solo puede ejecutar misiones de Transporte Aéreo y Ferry.
   c. Un escuadrón con base en un hexágono o Casilla LOC puede ejecutar cualquier misión permitida por su tipo.
   d. Un escuadrón con base en un Aeródromo / Helipuerto Dañado o en un hexágono de Contaminación Nuclear solo puede ejecutar misiones Ferry.

25.3. Movimiento de Helicóptero

1. El valor de movimiento de un helicóptero representa su movimiento total, no su rango. Por lo tanto, el helicóptero debe poder moverse hasta el objetivo y volver a una Base válida (no necesariamente la que ha abandonado). Si no puede hacerlo por cualquier motivo, queda destruido (es decir, se queda sin combustible y se estrella).

   Nota: Las «misiones Suicidas», en las que los helicópteros no pueden regresar a una base, no están explícitamente prohibidas, pero se consideran una táctica muy arriesgada.

2. Un helicóptero gasta 1 PM por cada hexágono al que entra en el Mapa Operativo.
3. Un helicóptero puede usar el vuelo rasante (NOE) para reducir su vulnerabilidad al fuego Flak (ver 16.2). El vuelo NOE cuesta 3 PM por hexágono y solo se puede usar en el Mapa Operativo.
4. Un helicóptero puede cambiar libremente de vuelo normal a NOE y viceversa en cualquier momento sin coste adicional.
5. Un helicóptero gasta 8 PM multiplicados por la Distancia de Entrada (indicada en la casilla de la Base) para moverse desde una Base Fuera del Mapa a un hexágono en el borde del mapa y dentro de un Megahex con un Área de Entrada correspondiente, o viceversa.

   *Ejemplo: la base Soviética Fuera del Mapa 256 (SW Polonia) tiene un Código de Entrada W6:2. Un helicóptero gasta 16 PM (8 PM * 2) para moverse desde la Base 256 a un hexágono en el borde del mapa y dentro de un Megahex marcado con un código W6.*

25.3.1. Movimiento en Mapa LOC

1. Un helicóptero puede moverse por casillas de Tierra y Mar, utilizando cualquier tipo de conexión.
2. Un helicóptero gasta 30 PM por cada Conexión utilizada.
3. Un helicóptero que comienza su movimiento con menos de 30 PM puede moverse a una Caja adyacente conectada por tierra gastando todos sus PM.
4. Un helicóptero no puede terminar su movimiento en una Casilla de Mar, a menos que aterrice en un buque apropiado.
5. Un helicóptero gasta 4 PM para moverse de una Casilla de Tránsito a una Base Fuera del Mapa conectada, o viceversa.
6. Un helicóptero puede moverse de una Casilla de Entrada a un hexágono en el borde del mapa y dentro de un Megahex que tenga un código de entrada correspondiente, o viceversa, sin coste de PM.
7. Si un helicóptero se mueve desde el mapa operativo a una Casilla de Entrada, no puede volver a entrar en el mapa operativo desde esa Casilla de Entrada durante el mismo movimiento.

25.4. Helicópteros y Áreas de Superioridad Aérea

1. En el instante en que un helicóptero entra en un Área de Superioridad Aérea controlada por el enemigo, el bando propietario debe tirar un dado en la Tabla de Intercepción de Helicópteros y aplicar el resultado de inmediato. La tirada del dado se modifica por el Índice de Evasión del helicóptero y por el uso de vuelo NOE, siempre que estuviera y permaneciera en vigor durante todo el movimiento dentro del Área de Superioridad Aérea.
2. Si el helicóptero sobrevive, puede continuar moviéndose dentro de esa Área de Superioridad Aérea específica sin tiradas adicionales en la Tabla de Intercepción de Helicópteros.

3. Si el helicóptero sale y vuelve a entrar sucesivamente en la misma o en otra Área de Superioridad Aérea, tendrá que tirar de nuevo en la Tabla de Intercepción de Helicópteros.

25.5. Perdidas de Helicópteros

1. La mayoría de las unidades de helicópteros tienen dos pasos de combate.
2. Cualquier resultado de Daño contra un helicóptero se convierte en una Pérdida de Paso. Los helicópteros no tienen estado de Daño.
3. Cuando un escuadrón de helicópteros sufre una Pérdida de Paso, gíralo a su lado posterior. Si el helicóptero sufre otra Pérdida de Paso, queda eliminado.
4. Los escuadrones de helicópteros con una Pérdida de paso, del mismo tipo y nacionalidad y que comiencen el paso de movimiento en la misma base pueden combinarse en un solo escuadrón con toda su fuerza.

25.6. Transportes en helicóptero

Un escuadrón de helicópteros con Capacidad de Transporte puede ejecutar una Misión de Transporte. La Capacidad de Transporte representa el número aproximado de batallones que se pueden transportar.

1. Los helicópteros que comienzan en la misma Base pueden moverse juntos y combinar su capacidad de transporte. En este caso, el grupo tiene un número de PM disponible igual al del escuadrón con la capacidad de movimiento más baja.
2. Los helicópteros que se mueven juntos para el transporte siguen recibiendo fuego Flak enemiga
3. , ataques de Intercepción de Helicópteros y pérdidas por paso de forma individual.
4. Un helicóptero gasta 3 PM para cargar/descargar en un hexágono, Aeródromo o Casilla LOC.
5. Un helicóptero gasta 6 PM para cargar/descargar en un buque con un símbolo de Helipuerto. El helicóptero en sí mismo podría comenzar embarcado en el buque.

25.6.1. Transporte de Unidades

1. Los escuadrones de helicópteros solo pueden transportar tipos de unidades específicos y deben tener suficiente capacidad de transporte (ver la tabla de costes de transporte).
2. Un helicóptero puede cargar/descargar unidades en los siguientes lugares:
   a. Un Aeródromo/Helipuerto controlado por una fuerza amiga.
   b. Un hexágono de Llanura, Llanura Ártica, Llanura Alta, Desierto, Abrupto-1, Ártico Abrupto-1 o Urbano.
   c. Una Casilla LOC Terrestre a la que se pueda entrar legalmente.
   d. Un buque amigo con un símbolo de helipuerto blanco o azul.
3. El coste de transporte de una brigada/regimiento se reduce en 1 por cada paso perdido.
4. El coste de transporte de una división se reduce en 3 por cada paso perdido.

   Ejemplo: una división aeromóvil del Pacto de Varsovia con 2 pasos perdidos (marcador de bajas 3) ve reducido su coste de transporte en helicóptero de 9 a 3.
5. Una unidad que se transporta debe estar en modo táctico y no en una ZOC enemiga. Otras unidades de combate amigas anulan la ZOC enemiga a efectos de esta regla.
6. Una unidad que utiliza transporte en helicóptero debe gastar 2 PM. El propietario debe llevar un registro de esto en una ficha de papel separada.
7. Una unidad que se transporta no tiene por qué comenzar en el mismo punto del helicóptero.
8. Por cada 2 pasos de transporte de helicópteros perdidos debido al Fuego Flak, la unidad transportada debe sufrir una Pérdida de Paso. Si, tras las pérdidas de paso, la capacidad de transporte de los helicópteros supervivientes es inferior al coste de transporte de la unidad, la unidad transportada debe reducir de inmediato su coste de transporte perdiendo el número adecuado de Pasos de Combate.
9. Si todos los helicópteros que transportan una unidad son derribados por fuego Flak enemigo, la unidad transportada también queda eliminada.
10. Una unidad desembarcada en una Casilla LOC, en una Base amiga o en un hexágono que no esté en la ZOC enemiga puede moverse normalmente durante la Fase de Acción actual.
11. Una unidad desembarcada en un hexágono desocupado en la ZOC enemiga debe atacar de inmediato a las unidades enemigas que ejercen la ZOC utilizando la secuencia de combate terrestre estándar. Si el resultado del combate es **D**, la unidad puede moverse normalmente durante la fase de acción actual. Con cualquier otro resultado, la unidad desembarcada no puede moverse durante la fase de acción actual.

25.6.2. Transporte de Suministros

1. Un helicóptero con Capacidad de Transporte suficiente puede transportar Puntos de Suministro (ver la Tabla de Costes de Transporte).
2. Un helicóptero puede cargar Puntos de Suministro en los siguientes lugares:
   a. Un Aeródromo controlado por fuerzas amigas.
   b. Un buque amigo con un símbolo de Helipuerto blanco o azul.
3. Cuando se encuentra en un Aeródromo, un helicóptero puede cargar Suministros de la siguiente manera:
   a. Si el Aeródromo está Operativo, en Suministro General y está trazando su Ruta de Suministro hacia una Fuente de Suministro de la **OTAN o del Pacto**, se puede cargar un total de 10 Puntos de Suministro en los medios de transporte (aviones, helicópteros, buques) cada Turno.
   b. Si el Aeródromo está Operativo, en Suministro Limitado, y sigue su Ruta de Suministro hacia una Fuente de Suministro de la **OTAN o del Pacto**, se puede cargar un total de 3 Puntos de Suministro en los medios de transporte (aviones, helicópteros, buques) cada Turno.
   c. Si el Aeródromo está Operativo, en Suministro General y su Ruta de Suministro se remonta a una Fuente de Suministro que no es de la OTAN ni del Pacto, se puede cargar un total de 1 Punto de Suministro en los medios de transporte (aviones, helicópteros, buques) cada Turno.
   d. En todos los casos, el Suministro Almacenado presente desde el comienzo del Turno se puede cargar sin restricciones.
4. Al cargar Suministros desde un buque, solo se pueden cargar los Suministros almacenados embarcados en el buque.
5. Durante el transporte, el número de Puntos de Suministro embarcados debe ajustarse para reflejar cualquier pérdida infligida a los escuadrones de transporte.
6. Un helicóptero puede descargar Puntos de Suministro en las siguientes ubicaciones:
   a. Un Aeródromo controlado por fuerzas amigas.
   b. Un hexágono controlado por amigos, Llanura, Llanura Ártica, Alta Llanura, Desierto, Árido-1, Árido-1 Ártico o Urbano.
   c. Una Casilla LOC Terrestre que contenga unidades amigas o un símbolo de Puerto amigo y que no esté ocupada únicamente por unidades enemigas.
   d. Un buque amigo que tenga un símbolo de Helipuerto blanco o azul.

26. GUERRA NAVAL

Las actividades navales tienen lugar durante las siguientes fases de un Turno:

1. Durante la Fase de Convoyes, ambos Bandos asignan o retiran buques a los Convoyes y trazan la Ruta de cada Convoy.
2. Durante el Paso de Movimiento, el Bando que está en fase puede mover sus unidades navales, y ambos Bandos pueden intentar interceptar e iniciar el combate con unidades navales enemigas.

26.1. Unidades Navales

Una unidad naval puede representar un solo buque o un grupo de hasta 8 buques pequeños. Las unidades de un solo buque suelen ser más potentes, pero pierden una cantidad significativa de movimiento y capacidad de combate cuando sufren daños. Las unidades de varios buques son menos potentes, pero conservan la mayor parte de sus capacidades incluso cuando sufren daños.

1. Salvo algunas excepciones, una unidad naval tiene dos pasos. Cuando una unidad naval sufre una pérdida de paso, se gira al reverso y se considera dañada. Una segunda pérdida de paso hunde (destruye) la unidad.
2. Una unidad naval dañada que también se utiliza como Base ve reducida a la mitad su capacidad de Apoyo y Reparación, hasta un mínimo de 1.

26.1.1. Escuadrones Navales

Los escuadrones navales representan un grupo de embarcaciones que operan de forma independiente en una zona.

1. El tipo de un escuadrón naval aparece impreso en naranja.
2. Un escuadrón naval no puede unirse a una Task Force ni formar una.

26.2. Movimiento Naval

1. Las unidades navales en el Mapa Operacional se mueven utilizando Megahexes. Una unidad naval puede moverse desde su Megahex actual a uno adyacente conectado por un lado de hexágono marítimo parcial o completo.
2. Las unidades navales deben moverse de una en una. Una Task Force se mueve como una sola unidad naval.
3. La Capacidad de Movimiento de una unidad naval depende de su tipo y características, tal y como se indica en la Tabla de Capacidad de Movimiento Naval. Las unidades con el código especial Lento (**Sl**) son más lentas que otras unidades del mismo tipo.
4. Una unidad naval dañada con un triángulo amarillo en su lado posterior tiene su Movimiento reducido en 3.
5. Una unidad naval gasta 1 PM por cada Megahex que entre en el Mapa Operacional.
6. Una unidad naval puede moverse desde una Base fuera del mapa a un Megahex con un Área de Entrada correspondiente o viceversa gastando un número de PM igual a la Distancia de Entrada indicada en la casilla de la Base.
7. Una unidad naval gasta 1 PM para atracar o desatracar en un puerto o hexágono costero. Este coste adicional no se aplica mientras se encuentre en el mapa LOC. Coloca un buque atracado sobre el símbolo de puerto de la base o en la parte terrestre del hexágono, y un buque desatracado en la casilla at sea (en el mar) de la base o en la parte marítima del hexágono.

26.2.1. Movimiento en Mapa LOC

1. Una unidad naval en el mapa LOC puede moverse por Casillas de Tierra o Mar, utilizando únicamente Conexiones Marítimas.
2. Una unidad naval gasta 5 PM por cada Casilla LOC en la que entre utilizando una Conexión Marítima en el Mapa LOC.
3. Una unidad naval no gasta PM para moverse de una Casilla de Entrada a un Megahex que tenga un Código de Entrada correspondiente, o viceversa.
4. Una unidad naval gasta 1 PM para moverse de una Caja de Tránsito a una Base fuera del mapa conectada, o viceversa.

26.2.2.Patrulla

1. Durante el Paso de Movimiento amigo, una unidad naval o una Task Force en el mar puede ponerse en Patrulla gastando 6 PM y colocando un marcador «On Patrol» debajo de ella.
2. Una unidad naval en Patrulla no puede moverse ni atacar durante el Paso de Movimiento amigo, pero puede Interceptar unidades navales enemigas durante el Paso de Movimiento enemigo (ver 26.8).
3. Una unidad naval puede permanecer en Patrulla indefinidamente.
4. Una unidad naval puede abandonar la Patrulla y reanudar su movimiento normal en cualquier momento durante el Paso de Movimiento amigo, sin coste alguno. Retira el marcador «On Patrol» de debajo de la unidad.

26.2.3. Posicionamiento Naval

En la mayoría de los casos, los jugadores deben sentirse libres de ignorar la posición exacta de una unidad naval dentro de un Megahex. Algunas actividades, como la guerra de minas y el embarque/desembarque, pueden requerir un enfoque más detallado.

1. Al entrar en un Megahex, una unidad naval puede colocarse en cualquier hexágono al que pueda trazar una ruta válida partiendo de su hexágono actual y pasando por todos los hexágonos dentro del Megahex de origen o destino.
2. Al entrar en un Puerto, embarcar/desembarcar en un hexágono costero o colocar/barrer minas, una unidad naval debe moverse al hexágono deseado trazando una ruta válida desde su hexágono actual.
3. Al salir de un Puerto, una unidad naval debe moverse a cualquier hexágono dentro de su Megahex actual trazando una ruta válida desde el hexágono del Puerto.
4. Antes del Combate con Cañones o ASW, la unidad naval iniciadora debe moverse al hexágono de la unidad enemiga trazando una ruta válida desde su hexágono actual.
5. Una ruta válida se define como una ruta contigua de hexágonos marítimos que comienza en la posición actual de la unidad naval y termina en el hexágono de destino.
6. Si la ruta definida por una unidad naval entra en un hexágono que contiene Minas Navales enemigas o dentro del rango de las Baterías Costeras enemigas, todos los ataques resultantes se resuelven antes que cualquier otra acción.

26.3. Task Force

Los buques pueden organizarse en una Task Force. Una Task Force ataca y defiende como una sola entidad y ofrece una mejor protección frente a los ataques enemigos.

26.3.1. Creación de una Task Force

1. Se puede formar una Task Force en cualquier momento durante el paso de movimiento amigo.
2. Una Task Force puede incluir hasta un máximo de 15 unidades navales.
3. Solo se pueden incluir en una Task Force buques capaces de formar parte de una Task Force (que tengan el tipo impreso en blanco o negro).
4. Todos los buques incluidos deben estar en el mismo Megahex o Puerto y tener al menos 2 PM restantes.
5. Se coloca un marcador de Task Force en el Megahex o Puerto, y todos los buques incluidos se colocan en la casilla de Task Force correspondiente.
6. La Task Force recién formada tiene un número de PM igual al del buque con menos PM restantes.

26.3.2. Unirse a una Task Force

1. Durante su movimiento, un buque capaz de formar parte de una Task Force puede unirse a una Task Force existente que aún no se haya movido.

2. El buque que se une debe estar en el mar, en el mismo Megahex que la Task Force, y gastar 2 PM.
3. El buque que se une se coloca en el marcador de Task Force correspondiente.
4. Si la Task Force se mueve después, se considera que ya ha gastado el mismo número de PM que la unidad que se ha unido.

26.3.3 Dejar una Task Force

1. Un buque puede abandonar una Task Force en cualquier momento durante un paso de movimiento amigo.
2. Si la Task Force se está moviendo o ya se ha movido, el buque que la abandona no puede moverse durante el resto del paso de movimiento actual.
3. Si la Task Force aún no se ha movido, el buque que la abandona puede moverse normalmente y dispone de todos sus PM.

26.3.4. Mover una Task Force

1. Una Task Force se mueve siguiendo las reglas estándar de Movimiento Naval y tiene una Asignación de Movimiento igual a la del buque más lento incluido.

26.3.5. Disolución de una Task Force

1. Una Task Force se disuelve cuando termina su movimiento en un Puerto, o en cualquier momento durante la Fase de Movimiento amiga, a voluntad del bando propietario. Retira el marcador de Task Force y coloca los buques en el Megahex o Puerto que ocupa actualmente la Task Force disuelta.
2. Si la Task Force disuelta aún no se ha movido, los buques que formaban parte de ella pueden moverse normalmente.
3. Si la Task Force disuelta ya se ha movido, los barcos que formaban parte de ella no pueden moverse durante el paso de movimiento actual.

26.3.6. Pantalla Táctica Naval

1. Los buques de una Task Force deben colocarse en la casilla correspondiente de la Pantalla Táctica Naval y desplegarse entre los tres Sectores de la Task Force (Exterior, Interior y Central).
2. No es obligatorio colocar buques en todos los Sectores.
3. Los Sectores deben rellenarse en orden ascendente, empezando por el Sector Central. No se puede colocar ningún buque en un Sector cuyo número sea superior al de un Sector vacío.
4. Solo se pueden colocar fragatas y destructores (FF, FFG, FFL, DD, DDG) en el sector exterior.
5. Dentro de las reglas anteriores, los buques de una Task Force pueden reorganizarse libremente en cualquier momento durante el movimiento, excepto desde el instante en que el enemigo declara una Intercepción o un Bombardeo Naval hasta la conclusión de cualquier combate subsiguiente.
6. Dependiendo del Nivel de Detección de la Task Force, el enemigo tiene derecho a conocer ciertos detalles sobre la disposición de los buques antes de iniciar un ataque (ver 26.6).

26.4. Transporte Naval

Las unidades navales con capacidad de transporte pueden transportar unidades terrestres, unidades de helicópteros y suministros.

1. Una unidad naval puede tener capacidad de Transporte de Tropas (valor azul) y/o capacidad de Transporte de Suministros (valor naranja). Los suministros pueden transportarse utilizando la capacidad de Tropas o la de Suministros, mientras que las unidades pueden requerir una cantidad específica de ambas (ver la Tabla de Costes de Transporte).
2. El coste de transporte de una brigada o regimiento se reduce en 1 Tropa y 1 Suministro por cada paso perdido.

   Ejemplo: una brigada Mecanizada de EE. UU. con 1 paso perdido (Marcador de Bajas 1) ve reducido su coste de transporte naval de 3 Tropas y 3 Suministros a 2 Tropas y 2 Suministros.
3. El coste de transporte de una división se reduce en 2 Tropas y 2 Suministros por cada paso perdido.

   Ejemplo: una división blindada del Pacto de Varsovia con 2 pasos perdidos (marcador de bajas 3) ve reducido su coste de transporte naval de 9 Tropa y 9 Suministro a 5 Tropa y 5 Suministro.
4. Las unidades navales que formen parte de la misma Task Force pueden combinar su capacidad de transporte.
5. Una unidad naval puede embarcar/desembarcar carga o tropas cuando está atracada en las siguientes ubicaciones:
   a. Un Puerto amigo sin daños en el mapa operativo.
   b. Una Base Fuera del Mapa amiga sin daños con un símbolo de Puerto.
   c. Una Casilla LOC con un símbolo de Puerto.
6. Cuando se utiliza el Suministro Detallado, el número de Puntos de Suministro que se pueden «crear» y embarcar en un Puerto está sujeto a las siguientes reglas:
   a. Si el Puerto puede trazar una Ruta de Suministro de cualquier longitud hasta una Fuente de Suministro amiga de la OTAN o del Pacto sin utilizar Conexiones no Desarrolladas, se puede cargar un total de 10 Puntos de Suministro en los medios de transporte (aviones, helicópteros, buques) cada Turno.
   b. Si el Puerto puede trazar una Ruta de Suministro de cualquier longitud hasta una Fuente de Suministro amiga de la OTAN o del Pacto utilizando Conexiones No Desarrolladas, se puede cargar un total de 3 Puntos de Suministro en los medios de transporte (aviones, helicópteros, buques) cada Turno.
   c. Si el puerto puede trazar una Ruta de Suministro de cualquier longitud hasta cualquier otra Fuente de Suministro amiga, se puede cargar un total de 1 Punto de Suministro en los medios de transporte (aviones, helicópteros, buques) cada Turno.
   d. En todos los casos, el Suministro Almacenado presente en el puerto desde el comienzo del Turno se puede cargar sin restricciones.
7. Las unidades desembarcadas por una unidad naval no pueden moverse durante el resto de la Fase de Acción actual. Los helicópteros desembarcados por una unidad naval no pueden ejecutar misiones durante el resto del Turno.
8. Por cada 2 pasos de buques de transporte perdidos, la unidad transportada debe sufrir una Pérdida de Paso. Si, tras las pérdidas de pasos, la capacidad de transporte restante es inferior al coste de transporte de la unidad, la unidad transportada debe reducir de inmediato su coste de transporte perdiendo el número correspondiente de Pasos de Combate. Si todos los buques de transporte son hundidos, las unidades transportadas quedan destruidas.
9. Las unidades navales de la misma Task Force pueden reorganizar las unidades embarcadas o el Suministro entre ellas pagando el Coste de Movimiento correspondiente. Cuando se utilizan las reglas de Clima, no se puede realizar ninguna reorganización de la carga durante el Mal Tiempo.

26.4.1. Desembarcos Anfibios

1. Los buques con un símbolo de Buque de Desembarco pueden embarcar/desembarcar Marines, Marines Mecanizados, Fuerzas Especiales y Puntos de Suministro cuando están atracados en un hexágono costero con terreno Llanura, Llanura Ártica, Altiplano, Desierto, Árido-1, Árido Ártico-1, Urbano o Ciudad, o en cualquier Casilla LOC de tierra.
2. Al desembarcar Puntos de Suministro, el hexágono de desembarque debe estar controlado por una unidad amiga y no estar en la ZOC enemiga, o debe tener ya una Unidad de Combate amiga en él.
3. Las unidades que desembarcan en una ZOC enemiga desocupada deben atacar de inmediato a las unidades

enemigas que ejercen la ZOC utilizando la Secuencia de Combate estándar. Si el resultado del combate es **C**, **A1** o **A2**, la unidad desembarcada debe sufrir un Paso de Pérdida adicional.

4. Las unidades que desembarcan en un hexágono ocupado por una unidad enemiga o una Base guarnecida deben atacar de inmediato al enemigo utilizando la secuencia de combate estándar.
   a. Si el resultado del combate es **C**, **A1** o **A2**, el atacante debe sufrir una Pérdida de Pasos adicional y no puede desembarcar.
   b. Si el resultado del combate es **D** y el defensor no se retira, tanto la unidad atacante como la defensora deben sufrir una Pérdida de Pasos adicional, y el atacante no puede desembarcar.
5. Si el Combate Terrestre causado por un Desembarco Anfibio tiene un resultado **D**, no es obligatorio Avanzar después del Combate.
6. Las unidades que realizan un Desembarco Anfibio no pueden moverse durante el resto de la Fase de Acción actual.

26.4.2. Transporte por Mar de Equipo

Durante la Guerra del Golfo de 1991, el 99,6 % de las tropas estadounidenses fueron transportadas a Arabia Saudí mediante un procedimiento combinado de transporte marítimo y aéreo. En resumen, el equipo de combate se transporta por mar hasta un puerto, mientras que el personal es trasladado por aire a una base aérea cercana y, posteriormente, se «une» al equipo que ya se encuentra en el puerto. Los programas REFORGER de la OTAN y MPSRON de los marines estadounidenses utilizan conceptos similares.

Una unidad puede ser movida transportando su equipo por mar y su personal por aire. El transporte marítimo de equipos sigue el mismo procedimiento que el transporte naval normal, con las siguientes adiciones:

1. Cualquier coste de transporte de tropas de la unidad se convierte en un coste de transporte de suministros de uno (es decir, una brigada mecanizada con un coste de transporte de 3 tropas + 3 suministros pueden embarcarse por un coste de 4 suministros).
2. Se coloca un marcador «Only Equipment» debajo de la unidad transportada.
3. La unidad «Only Equipment» puede desembarcar en un puerto amigo, utilizando las reglas estándar de transporte naval.
4. Una unidad con un marcador «Only Equipment» no tiene ZOC, no puede moverse ni luchar y es destruida automáticamente si una unidad de combate enemiga la ataca o entra en su hexágono.
5. Un marcador «Only Equipment» se puede retirar posteriormente ejecutando una misión de transporte aéreo de personal (ver 24.23.1).

26.5. Minas Navales

26.5.1. Colocación de Minas

1. Durante el Paso de Movimiento amigo, una unidad naval con un Código Especial **Ml** puede colocar Minas.
2. La unidad naval gasta 6 PM y aumenta en uno el Nivel de Minas en su hexágono.
3. El Nivel de Minas en un hexágono no puede aumentar por encima de 3.

26.5.2. Desminado

1. Durante el paso de movimiento amistoso, una unidad naval con un código especial **Ms** puede eliminar minas.
2. La unidad naval gasta 6 PM y elimina un nivel de minas de su hexágono actual (ver también 26.5.3).

26.5.3. Entrada en un Campo de Minas

1. Una unidad naval Dragaminas (**Ms**) que entre en un hexágono con una mina enemiga debe tirar en la Tabla de Combate Naval utilizando un valor de ataque igual al Nivel de la Mina multiplicado por 2 y con la tirada modificada por la Resistencia de la unidad naval.
2. Cualquier otra unidad naval que entre en un hexágono de Mina enemigo debe tirar en la Tabla de Combate Naval usando un valor de ataque igual al Nivel de la Mina multiplicado por 3 y con la tirada modificada por la Resistencia de la unidad naval.
3. Si la unidad naval que se mueve es una Task Force, el bando propietario elige qué buque se usará para resolver el ataque de las Minas.

26.6. Nivel de Detección

Cada unidad naval tiene un Nivel de Detección que va de cero (sin información) a tres (posición exacta y composición conocidas).

1. Cada unidad naval tiene un Nivel de Detección Base, que depende de su ubicación actual y se describe en la Tabla de Niveles de Detección.
2. El Nivel de Detección Base puede modificarse aún más por factores adicionales, tal y como se describe en las reglas específicas y en la Tabla de Modificadores del Nivel de Detección. Todos los modificadores son acumulativos.
3. Dependiendo del Nivel de Detección, el enemigo tiene derecho a obtener un cierto nivel de información sobre una Task Force:

Nivel Detección	Información
0	Sin información
1	Número total de buques, tipo de buques presentes
2	Número de buques por tipo Número de buques en cada Sector
3	Disposición exacta en la Pantalla Táctica Naval

26.7. Áreas de Vigilancia

1. Cada bando tiene un número determinado de marcadores ASW y de Vigilancia Naval, dependiendo del escenario que se esté jugando.
2. Durante el Paso de Colocación de Vigilancia, ambos Bandos pueden colocar y retirar sus marcadores de Vigilancia disponibles en el Mapa Operacional. Cada marcador crea un Área de Vigilancia ASW o Naval en el Megahex donde se despliega.
3. Un marcador de Vigilancia ASW puede desplegarse dentro del rango de dos Megahex de un Aeródromo o Base Naval amiga y sin daños, incluyendo Bases fuera del mapa. Si esta condición no se cumple en ningún momento durante un Turno, el marcador de Vigilancia ASW se retira.
4. Un marcador de Vigilancia Naval puede desplegarse dentro del rango de cuatro Megahex de un Aeródromo o Base Naval amiga y sin daños, incluyendo Bases fuera del mapa. Si esta condición no se cumple en ningún momento durante un Turno, se retira el marcador de vigilancia naval.
5. Tanto para la vigilancia ASW como para la Vigilancia Naval, la Base utilizada debe tener una nacionalidad que forme parte de la Facción que coloca el Área de Vigilancia, o pertenecer a un país con un Nivel de Compromiso de 3 o más hacia la Facción (ver 32.4).
6. Un marcador de Vigilancia dentro de un Área de Superioridad Aérea controlada por el enemigo se retira de inmediato.
7. No se puede colocar un marcador de Vigilancia en un Megahex en una zona de Clima Malo.
8. Es posible que ambos Bandos tengan marcadores de Vigilancia en el mismo Megahex.
9. Un Área de Vigilancia Naval aumenta el Nivel de Detección de cualquier unidad de superficie enemiga en ella (ver la Tabla de Niveles de Detección).

10. Un Área de Vigilancia ASW aumenta la posibilidad de interceptar con éxito submarinos enemigos en el mismo Megahex (ver la Tabla de Intercepciones Navales).
11. Un Área de Vigilancia ASW puede realizar un intento de Intercepción por Fase de Acción contra cualquier unidad submarina enemiga en su Megahex, utilizando la siguiente secuencia:
    a. Se resuelve un intento de Intercepción normal, sin modificadores por la Capacidad de Movimiento. No se pueden usar Emisiones Activas.
    b. Si la Intercepción tiene éxito, el Área de Vigilancia ASW ataca al submarino enemigo con un valor de ataque de 6, usando las reglas normales de Combate ASW.

26.8. Intercepción Naval

Para iniciar el Combate Naval, primero deben ser Interceptadas las unidades navales enemigas.

1. Durante el Paso de Movimiento amigo, una unidad naval puede intentar Interceptar unidades navales enemigas en el mismo Megahex o en la misma Casilla LOC gastando 6 PM.
2. Durante el Paso de Movimiento enemigo, una unidad naval En Patrulla puede realizar un único intento de Intercepción contra una unidad naval enemiga situada a una distancia máxima de un Megahex, o en la misma Casilla LOC.
3. Si ambos Bandos desean intentar una Intercepción al mismo tiempo, el Bando con el Valor de Detección más bajo actúa primero. En caso de empate, los intentos se resuelven utilizando el siguiente orden:
    a. Unidades Submarinas en Fase y Áreas de Supervivencia ASW
    b. Unidades Submarinas no en fase y Áreas ASW Surv.
    c. Unidades de Superficie en fase
    d. Unidades de Superficie no en fase
4. No se requiere Intercepción para atacar unidades navales en un Puerto.
5. Las unidades navales en un Puerto no pueden interceptar.

26.8.1. Secuencia e Intercepción Naval

1. El bando Interceptor anuncia la unidad naval que intenta interceptar y la unidad naval objetivo.
2. El bando Interceptor anuncia si se usan Emisiones Activas. Las Emisiones Activas no se pueden usar si el bando Interceptor es una Vigilancia ASW, un Bombardeo Aéreo Naval o un Submarino que va a ejecutar un Ataque con Misil.
3. Si la Intercepción tiene éxito y se usan Emisiones Activas, el Nivel de Detección del bando Interceptor aumenta en uno durante el Combate Naval resultante.
4. Si el bando Interceptado intenta evadir, el bando Interceptor tira en la Tabla de Intercepciones Navales, aplicando todos los Modificadores de Tirada pertinentes.
5. Si el bando interceptado no intenta evadir, no es necesario tirar y la Intercepción tiene éxito automáticamente.
6. Si la Intercepción tiene éxito, se produce un Combate Naval.
7. Si una Intercepción tiene éxito en el Mapa Operacional a una distancia de Megahex, la unidad naval interceptora debe moverse al Megahex que contiene las unidades enemigas interceptadas. Si la unidad interceptora se mueve a hexágonos que contienen minas navales o al alcance de baterías costeras enemigas, se resuelve el tipo de ataque apropiado antes del combate naval.
8. Una unidad naval interceptada con éxito ve aumentado su nivel de detección en uno durante el siguiente combate naval.

26.9. Combate Naval

El combate naval puede producirse en cualquier momento durante el Paso de Movimiento entre unidades navales en el mismo Megahex o Casilla LOC. Se requiere una Intercepción con éxito para iniciar el combate naval.

26.9.1. Secuencia de Combate Naval

1. Se lleva a cabo el Combate con Misiles.
2. Si el bando interceptor ha realizado un Ataque con Misiles con un Submarino, el Combate Naval termina.
3. El bando cuyas unidades navales tengan la mayor Capacidad de Movimiento (es decir, los buques más rápidos) decide si se lleva a cabo el Combate con Cañones. Si las unidades navales implicadas tienen la misma Capacidad de Movimiento, decide el bando interceptor.
4. Se lleva a cabo el Combate ASW.

26.10. Combate con Misiles

Durante el Combate con Misiles, ambos Bandos pueden ejecutar un Ataque con Misiles contra las unidades de superficie enemigas comprometidas en combate.

1. Solo las unidades de superficie pueden ser atacadas en Combate con Misiles.
2. Si el Bando Interceptor ejecuta un Ataque con Misiles, su Nivel de Detección aumenta en uno durante todo el Combate con Misiles.
3. Independientemente de la situación general, el bando que ejecuta el Ataque con Misiles es el atacante, mientras que el otro bando es el defensor.

26.10.1. Ataque con Misiles contra un buque

1. El atacante suma el Valor de Ataque con Misiles de las unidades que ejecutan el Ataque con Misiles.
2. El defensor tira en la Tabla de Defensa contra Misiles, usando el Índice de Defensa contra Misiles del Buque Objetivo. El Valor de Ataque con Misiles se reduce en consecuencia.
3. El atacante tira en la Tabla de Combate Naval, usando el Valor de Ataque con Misiles final y aplicando todos los modificadores pertinentes.
4. Todos los resultados del ataque se aplican solo al final del Combate con Misiles.

26.10.2. Ataque con misiles contra una Task Force

1. El atacante suma el Valor de Ataque con Misiles de las unidades que ejecutan el Ataque con Misiles y lo distribuye entre los tres Sectores de la Task Force objetivo, como considere oportuno. No es obligatorio atacar todos los Sectores.
2. Por cada buque del Sector Exterior, el defensor tira en la Tabla de Defensa contra Misiles, usando el Índice de Defensa contra Misiles del buque. El Valor de Ataque con Misiles asignado a cualquier Sector, a discreción del defensor, se reduce según lo indicado por cada resultado.
3. Por cada buque en el Sector Interior, el defensor tira en la Tabla de Defensa contra Misiles. El Valor de Ataque con Misiles asignado al Sector Interior o Central, a discreción del defensor, se reduce según lo indicado por cada resultado.
4. Por cada buque en el Sector Central, el defensor tira en la Tabla de Defensa contra Misiles. El Valor de Ataque de Misiles asignado al Sector Central se reduce según lo indicado por el resultado.
5. Se resuelve el ataque contra cada Sector:
    a. El atacante tira en la Tabla de Distribución de Misiles para determinar cuántos objetivos serán atacados.
    b. Se elige al azar un número correspondiente de buques entre los del sector atacado.
    c. El atacante distribuye el Valor de Ataque de Misiles final de la forma más uniforme posible entre los buques objetivo.
    d. El atacante tira en la Tabla de Combate Naval por cada buque atacado, usando el Valor de Ataque de Misiles asignado y modificando la tirada por la Resistencia y el Nivel de Detección del objetivo.
6. Todos los resultados del ataque se aplican solo al final del Combate con Misiles.

26.11. Combate con Cañones

Durante el Combate con Cañones, las unidades navales pueden atacar a las unidades enemigas de superficie utilizando su Valor de Ataque con Cañones.

1. El Combate con Cañones solo puede iniciarse contra unidades de superficie que tengan un Nivel de Detección de 2 o más.
2. Solo las unidades de superficie pueden ser atacadas en Combate con Cañones.
3. Las unidades navales involucradas en Combate con Cañones mientras se encuentran en un Puerto deben participar todas en el combate y su Valor de Combate con Cañones se reduce en 3, hasta un mínimo de 1.

26.11.1. Secuencia Combate con Cañónes

El Combate con Cañones se resuelve en rondas, hasta un máximo de tres. Cada Ronda sigue la siguiente secuencia:

1. Cada bando determina cuáles de sus unidades de superficie están Ocultas y no participarán en la ronda de combate actual.
2. Si uno o ambos bandos tienen todas sus unidades de superficie Ocultas (Screened), el Combate con Cañones termina.
3. Empezando por la unidad con el Valor de Combate con Cañones más alto y bajando, cada buque dispara a una unidad de superficie enemiga tirando en la Tabla de Combate Naval y modificando la tirada por la Resistencia del objetivo. Los resultados se aplican de inmediato.
4. Si varios buques tienen el mismo Valor de Combate con Cañones, los dos bandos disparan alternativamente con cada buque, comenzando por el bando que está en fase.
5. Si ambos bandos están de acuerdo, se libra otra ronda de Combate con Cañones. Si un bando se encuentra dentro de un puerto, el bando contrario decide por sí solo si se libra otra ronda de Combate con Cañones.

26.11.2. Ocultación

Al comienzo de cada ronda de Combate con Cañones, ambos bandos deben determinar qué unidades de superficie están ocultas.

1. Solo las unidades de una Task Force pueden estar ocultas. Los buques que se mueven solos o son atacados en una Base nunca están ocultos.
2. Cada bando tira un solo dado y consulta la Tabla de Ocultación para determinar qué Sectores están ocultos.
3. Las unidades en un Sector Oculto no pueden disparar ni ser disparadas durante la ronda actual de Combate con Armas.

26.12. Combate ASW

Durante el combate ASW, las unidades submarinas pueden atacar y ser atacadas por otras unidades navales.

1. Las unidades navales en un Puerto no pueden atacar ni ser atacadas en combate ASW.

26.12.1. Combate ASW contra una Task Force

1. El bando del Submarino declara un Sector Objetivo que será atacado. Si el Sector no tiene buques enemigos, el bando del Submarino puede elegir otro Sector.
2. Por cada Sector que contenga buques y tenga un número mayor que el Sector Objetivo, el bando de la Task Force ejecuta un ataque:
   a. Se calcula el Valor de Combate ASW total de los buques en el Sector.
   b. Se tira en la Tabla de Combate Naval, modificando la tirada por la Resistencia y el Nivel de Detección del Submarino. Los resultados se aplican de inmediato.
3. El bando del Submarino elige un buque en el Sector Objetivo y tira en la Tabla de Combate Naval, modificando la tirada por la Resistencia y el Nivel de Detección del objetivo. Los resultados se aplican de inmediato.
4. Después de resolver el ataque, el Nivel de Detección de la unidad Submarino aumenta en uno durante el resto del Combate ASW actual.
5. El bando de la Task Force suma el Valor de Combate ASW de todos los buques del Sector Objetivo y tira en la Tabla de Combate Naval, modificando la tirada por la Resistencia y el Nivel de Detección del Submarino. Los resultados se aplican de inmediato.

26.12.2. Combate ASW contra un único Buque

1. El bando con el Nivel de Detección más bajo tira en la Tabla de Combate Naval usando su valor de Combate ASW y aplicando todos los modificadores pertinentes. En caso de empate, el bando interceptor va primero. Los resultados se aplican de inmediato.
2. Después de resolver el ataque, el Nivel de Detección de la unidad atacante aumenta en uno durante el resto del Combate ASW actual.
3. El bando contrario tira en la Tabla de Combate Naval utilizando su valor de Combate ASW y aplicando todos los modificadores pertinentes. Los resultados se aplican de inmediato.

26.13. Munición Naval

1. Con una tirada de 1 a 10 durante el Combate con Misiles, el atacante debe colocar un marcador «Missile Halved» debajo de un buque que participe en el ataque y seleccionado al azar entre los que aún no tengan un marcador similar. El Valor de Ataque con Misiles de la unidad se reduce a la mitad hasta que se retire el marcador.
2. Con una tirada de 1 a 5 durante el Combate ASW, el atacante debe colocar un marcador «ASW Halved» debajo de un buque que participe en el ataque y seleccionado al azar entre aquellos que aún no tengan un marcador similar. El Valor de Ataque ASW de la unidad se reduce a la mitad hasta que se retire el marcador.
3. Durante el Fuego Flak o la Defensa Misil, una unidad naval con una clasificación A+, A o B y que obtenga un número del 1 al 8 tiene un marcador «Flak Ammo 1» colocado debajo de ella. La Flak de la unidad se reduce a la clasificación inferior más cercana hasta que se retire el marcador (es decir, A se convierte en B, B se convierte en C).
4. Durante la Fase Final, se retiran los marcadores «Missile Halved», «ASW Halved» y «Flak Ammo 1» de una unidad naval si se da alguna de las siguientes circunstancias:
   a. Se encuentra en una Base Naval amiga o en un Puerto amigo en el Mapa LOC.
   b. Se encuentra en el mismo Megahex o en la misma Task Force que un buque AFS o TAK de la misma nacionalidad o Alianza.

26.14. Convoyes

Los convoyes se pueden usar para organizar y proteger buques de transporte y garantizar un flujo constante y continuo de suministros a un puerto que no esté conectado a la infraestructura de suministro.

26.14.1 Formar un Convoy

Durante la Fase de Convoy, un bando puede crear un Convoy realizando los siguientes pasos:

1. Declara el Puerto de Salida y de Llegada del Convoy. Ambos Puertos deben estar controlados por un bando amigo.
2. Coloca cualquier buque capaz de formar parte de una Task Force que se encuentre actualmente en el puerto de salida o de llegada en una casilla de convoy.
3. Despliega los buques en los distintos sectores del convoy, siguiendo las mismas reglas que se utilizan para una Task Force.
4. Define la ruta del convoy colocando marcadores de «Convoy» con el número correspondiente en los Megahex y en las

Casillas LOC utilizadas. La ruta del convoy debe conectar los puertos de salida y de llegada.

26.14.2. Reorganizar un Convoy

Durante cualquier Fase de Convoy posterior a la creación del Convoy, el bando propietario puede reorganizarlo de la siguiente manera:

1. Cambiar la Ruta del Convoy como considere oportuno, sujeto a las reglas para su creación.
2. Añadir buques al Convoy, tomándolos del Puerto de Salida o de Llegada.
3. Eliminar buques del Convoy, colocándolos en el Puerto de Salida o de Llegada.

26.14.3. Disolución de un Convoy

Durante cualquier Fase de Convoy posterior a la creación del Convoy, el bando propietario puede disolver cualquier Convoy. Coloca los buques del convoy en el Puerto de Salida o de Llegada y retira todos los marcadores de Convoy.

26.14.4. Entrega de Suministros

Durante la Fase Final, cada Convoy entrega un número determinado de Puntos de Suministro a su Puerto de Llegada.

1. Se calcula el número total de Puntos de Transporte de Suministros y Tropas del Convoy.
2. Se calcula la distancia en PM entre los Puertos de Salida y de Llegada.
3. Se calcula el número de Puntos de Suministro entregados utilizando la Tabla de Entrega de Suministros del Convoy.
4. Si el Puerto de Salida no puede trazar una Ruta de Suministro de cualquier longitud hasta una Fuente de Suministro General válida, no se entregan Puntos de Suministro.
5. Si el Puerto de Salida o de Llegada está Dañado, el número de Puntos de Suministro entregados se reduce a la mitad.
6. Si una Ruta de Convoy se ve obligada a entrar en uno o más hexágonos de Minas Navales, resuelve cada ataque de Mina Naval normalmente antes de entregar el suministro.

26.14.5. Ataque a un Convoy

1. Un Convoy puede ser atacado en cualquier Megahex o Casilla LOC a lo largo de su Ruta.
2. Un ataque contra un Convoy sigue las reglas estándar de Combate Naval, incluida la Intercepción. Un Convoy se considera una Task Force a efectos del Combate Naval.

26.15. Alerta Aérea Temprana Naval

Al ser un recurso inestimable y un objetivo prioritario para el enemigo, un portaviones cuenta casi siempre con su propio avión de alerta temprana en vuelo, que patrulla constantemente.

1. Se considera que un Megahex que contiene una o más unidades CV o CVN amigas en el mar tiene un escuadrón AEW desplegado, a menos que se encuentre dentro de un Área de Superioridad Aérea enemiga.
2. Se considera que una Casilla LOC que contiene una o más unidades CV o CVN amigas en el mar tiene un escuadrón AEW desplegado para cualquier Misión Aérea ejecutada en la Casilla LOC y en la que participen aviones con base en el CV.

26.16. Baterías Costeras

Una Batería Costera representa una o más baterías fortificadas con cañones o torpedos.

1. Una Batería Costera puede usarse para atacar cualquier unidad naval enemiga que se mueva dentro de un hexágono. Se puede realizar un único ataque por cada hexágono dentro del rango al que entra la unidad naval enemiga.
2. Cuando el movimiento de una unidad Naval de Superficie no puede ejecutarse sin pasar por un rango de un hexágono de una Batería Costera enemiga, el bando propietario debe trazar la ruta exacta del hexágono utilizado. La unidad naval en movimiento estará sujeta a los ataques de la Batería Costera en consecuencia.
3. Una unidad de superficie que se mueva dentro de un rango de un hexágono de una Batería Costera ve aumentado su Nivel de Detección en 2.
4. Una Batería Costera tiene munición ilimitada y puede disparar un número ilimitado de veces durante un Turno.
5. Los ataques de las Baterías Costeras se resuelven como Combate con Cañones, con la Batería Costera teniendo una Resistencia de 8 y un Valor de Ataque con Cañones de 4. Dos Pasos de Pérdida dañarán la Batería Costera.
6. Una Batería Costera puede ser dañada por fuerzas terrestres que entren en su hexágono, Ataques Terrestres, Ataques Nucleares e Incursiones de Fuerzas Especiales.
7. Una Batería Costera dañada deja de existir y no puede ser reparada.

26.17. Buques de Inteligencia

Los Buques Auxiliares de Inteligencia General (AGI) fueron ampliamente utilizados durante la Guerra Fría, especialmente por la Unión Soviética. Normalmente se hacían pasar por buques pesqueros de aspecto anodino, pero en realidad estaban equipados con sensores de última generación y tripulados por especialistas.

1. Un Buque de Inteligencia tiene un tipo AGI y un Código Especial **De** en su ficha.
2. Cuando se produce una Intercepción Naval o un Bombardeo Naval en un Megahex o Casilla LOC donde hay un buque AGI amigo, el bando propietario tira un dado: Con una tirada de 11 a 20, todas las unidades de superficie enemigas implicadas aumentan su Nivel de Detección en uno durante el intento de Intercepción y el Combate Naval posterior.

26.18. Reparaciones Navales

1. Durante la Fase Final, ambos Bandos pueden intentar reparar las unidades navales Dañadas que representen un solo buque (es decir, que tengan un triángulo amarillo de daño en el reverso de su ficha).
2. Para intentar la reparación, la unidad debe estar en una Base Naval amiga, sin daños, que tenga su nacionalidad o una nacionalidad de la OTAN, y no debe haber gastado PM durante el Turno actual.
3. El bando propietario tira un dado por cada intento de Reparación Naval: con una tirada de 19 o 20, la unidad naval se gira a su lado no dañado.

26.19. Bombardeo Naval

1. Las unidades navales amigas en un hexágono costero y que no estén atracadas en un Puerto pueden apoyar un combate terrestre que tenga lugar en el mismo hexágono añadiendo 1/4 de su valor total de Combate de Cañón como Apoyo de Combate.
2. El Bombardeo Naval está sujeto a los efectos de la Guerra Electrónica enemiga (ver 9.15).

27. BASES

Los Aeródromos, Bases Navales y Puertos se consideran Bases y están sujetos a las siguientes reglas.

27.1. Aeródromos

Cada Aeródromo tiene un límite en su capacidad para mantener, repostar y rearmar escuadrones, manteniendo el alto ritmo que exigen las operaciones de combate modernas.

Cada Aeródromo y CV tiene una caja correspondiente en la Carta de Aeródromos, que se utiliza para guardar las unidades aéreas con base allí.

27.1.1. Capacidad de Apoyo

1. Cada Aeródromo tiene una Capacidad de Apoyo impresa en su caja de espera, que representa el número total de escuadrones que pueden operar eficazmente desde ese Aeródromo.
2. Los Aeródromos sin Capacidad de Apoyo impresa pueden apoyar hasta 10 escuadrones.
3. Los escuadrones que superen la Capacidad de Apoyo de un Aeródromo deben colocarse boca abajo y solo pueden ejecutar Misiones de Transporte.

27.1.2. Capacidad de Reparación

Durante la Fase Final, los Aeródromos pueden reparar escuadrones de aviones dañados.

1. Cada Aeródromo tiene una Capacidad de Reparación impresa en su caja de espera, que representa el número de pasos de escuadrones dañados que se pueden reparar cada Turno.
2. Para poder usar su Capacidad de Reparación, un Aeródromo debe estar sin daños, en Suministro General o Limitado, y no estar en un hexágono de Contaminación Nuclear.
3. La Capacidad de Reparación no utilizada de un Aeródromo no se acumula de un Turno a otro.

27.1.3. Daños al Aeródromo

Un Aeródromo puede sufrir daños de varias formas: Unidades terrestres que lo atacan y ocupan, incursiones de Fuerzas Especiales, Misiones de Bombardeo y Ataques Nucleares.

Las siguientes reglas se aplican a un Aeródromo dañado:

1. Los escuadrones de aviones y helicópteros no pueden ejecutar Misiones hasta que se repare la Base, salvo Misiones de Transporte.
2. Los escuadrones de aviones no pueden ser Reparados.

27.1.4 Captura de Aeródromos

1. Una unidad amiga puede capturar un Aeródromo enemigo mediante asalto (ver 27.5).
2. Los escuadrones de aviones y helicópteros en un Aeródromo bajo ataque pueden ejecutar una Misión de Apoyo Terrestre o de Transporte, sujetos a las reglas y limitaciones estándar. Esto también significa que pueden elegir aterrizar en una Base diferente después de apoyar la defensa.
3. Los escuadrones de aviones y helicópteros en un Aeródromo capturado son eliminados.
4. Un Aeródromo se considera Dañado si se ha resuelto un Combate Terrestre para capturarlo.
5. Un Aeródromo Capturado pierde cualquier nacionalidad existente y solo puede apoyar actividades limitadas hasta que se haga Operativo (ver 24.1 y 27.1.5).

27.1.5. Aeródromos operativos

1. Un Aeródromo puede hacerse Operativo por una Facción si ha sido Capturado o está controlado por un país con un Nivel de Compromiso de 3 o más hacia la Facción.
2. Durante la Fase Final, el Aeródromo se vuelve Operativo si está ocupado o dentro de la ZOC de una unidad terrestre de la Facción, y se cumple una de las siguientes condiciones:
   a. La unidad utilizada como requisito previo está en Suministro General o Limitado, y se gastan 5 Puntos de Reparación.
   b. Se gastan 10 Puntos de Suministro almacenados en el Aeródromo.
3. Un Aeródromo puesto en funcionamiento tiene un Marcador de Facción colocado sobre él, se considera que tiene la nacionalidad de la Facción además de cualquier nacionalidad ya presente, sigue las mismas reglas que una Base estándar y mantiene su Capacidad de Apoyo original.
4. Un Aeródromo que ha sido capturado y puesto en Operativo tiene una Capacidad de Reparación de uno, si su Capacidad de Reparación original era uno o superior. Si la Capacidad de Reparación original era cero, sigue siendo cero.
5. Un Aeródromo controlado por un país amigo y puesto en Operativo conserva su Capacidad de Reparación original.

27.2. Helicópteros

1. Un Helipuerto tiene una Capacidad de Apoyo de 4 escuadrones de helicópteros.
2. Los escuadrones que excedan la Capacidad de Apoyo de un Helipuerto deben colocarse boca abajo y solo pueden ejecutar Misiones de Transporte.

27.2.1. Captura de Helipuertos

1. Una unidad amiga puede capturar un Helipuerto enemigo desocupado simplemente moviéndose a su hexágono.
2. Un Helipuerto Capturado pierde cualquier nacionalidad existente y se considera Dañado. Un Helipuerto Capturado solo puede apoyar actividades limitadas hasta que se haga Operativo (ver 25.2 y 27.2.2).

27.2.2. Helipuertos Operativos

1. Un Helipuerto puede ser declarado Operativo por una Facción si ha sido Capturado o está controlado por un país con un Nivel de Compromiso de 3 o más hacia la Facción.
2. Durante la Fase Final, un Helipuerto se vuelve Operativo si está ocupado o dentro de la ZOC de una unidad terrestre de la Facción, y se cumple una de las siguientes condiciones:
   a. La unidad utilizada como requisito previo está en Suministro General o Limitado, y se gastan 2 Puntos de Reparación.
   b. Se gastan 5 Puntos de Suministro Almacenados en el Helipuerto.
3. Un Helipuerto que se ha hecho Operativo tiene un Marcador de Facción colocado sobre él, se considera que tiene la nacionalidad de la Facción además de cualquier nacionalidad ya presente, y sigue las mismas reglas que un Helipuerto estándar.

27.3. Puertos

Los Puertos y Bases Navales, tanto dentro como fuera del mapa, pueden ser usados por unidades amigas de cualquier nacionalidad.

27.3.1. Daños en Puertos

Un Puerto o Base Naval puede ser dañado por Combate Terrestre, Misiones de Bombardeo, Incursiones de Fuerzas Especiales y Ataques Nucleares.

1. Un Puerto / Base Naval dañado no puede ser usado como Fuente de Suministro.
2. Embarcar y desembarcar carga en un Puerto / Base Naval dañado tiene el mismo coste en PM que un Hexágono Costero.
3. Los Convoyes que salen o llegan a un Puerto / Base Naval dañado solo entregan la mitad de los Puntos de Suministro normales.
4. Los refuerzos no pueden usar un Puerto / Base Naval dañado como punto de entrada.

27.3.2. Captura de Puertos

1. Una unidad amiga puede capturar un Puerto enemigo desocupado simplemente moviéndose a su hexágono.
2. Una unidad amiga puede capturar una Base Naval enemiga mediante asalto (ver 27.5).
3. Un Puerto / Base Naval se considera Dañado si se ha resuelto un Combate Terrestre para capturarlo.
4. Cada unidad naval enemiga atracada en un Puerto / Base Naval capturado debe tirar un dado. Si la tirada es de 1 a 10, la unidad es destruida; en cualquier otra tirada, la unidad se coloca en el mar en el Megahex o Casilla LOC del Puerto.

27.4. Bases Fuera del Mapa

Las Bases Fuera del Mapa representan uno o más Aeródromos o Puertos ubicados fuera de los límites del Mapa Operativo. Una Base Fuera del Mapa usa las mismas reglas que una base estándar, excepto por lo que se indica a continuación.

27.4.1. Áreas de Entrada

1. Varias Bases Fuera del Mapa tienen una o más Áreas de Entrada listadas en su caja de espera, seguidas de la distancia a la Área de Entrada correspondiente en el Mapa Operacional.
2. Un Área de Entrada listada permite a los aviones, helicópteros y buques moverse directamente desde la Base Fuera del Mapa al Mapa Operacional, sin usar el Mapa LOC. Consulte las reglas de movimiento específicas para cada tipo de unidad para obtener más detalles.

27.4.2. Flak intrínseca

1. Una Base Fuera del Mapa puede tener un valor de Flak Intrínseca, indicado en su casilla de espera. Por ejemplo, la Base Polaca 255 (NW Polonia) tiene 1x Flak Intrínseca de Rango B y 1x de Rango C.
2. Una Flak intrínseca no tiene rango y solo se puede usar contra misiones aéreas o helicópteros enemigos que tengan como objetivo la base o las unidades dentro de la base.
3. La Flak intrínseca se puede suprimir con una misión SEAD, pero no se puede destruir.
4. La Flak intrínseca no usa munición Flak.
5. Si una base fuera del mapa es capturada por el enemigo, cualquier Flak intrínseca se destruye permanentemente.

27.5. Bases con Guarnición

1. Los Aeródromos y las Bases Navales se consideran Bases Con Guarnición.
2. Una Base Guarnecida es una Unidad de Combate Pequeña con un Valor de Defensa de 0.
3. Una unidad amiga puede capturar una Base Guarnecida enemiga declarando un Asalto y gastando el número apropiado de PM.
4. El Defensor puede asignar misiones de Artillería o Apoyo Terrestre al Combate, incluso si no hay unidades terrestres presentes.
5. Si el Defensor tiene unidades terrestres, el combate se resuelve normalmente. Una unidad amiga puede capturar la Base eliminando las unidades enemigas u obligándolas a retirarse y avanzando hacia el hexágono de la Base.
6. Si el Defensor no tiene unidades terrestres y ha asignado con éxito el Apoyo de Combate, el Combate se resuelve normalmente utilizando la nacionalidad de la Base como el Nivel de Cuadro del Defensor. Un resultado **D** permite al atacante capturar la Base avanzando después del Combate hacia su hexágono.
7. Si el Defensor no tiene unidades terrestres y no ha asignado con éxito el Apoyo de Combate, la Base es capturada automáticamente avanzando tras el combate a su hexágono o casilla.
8. Un ataque exitoso contra una Base guarnecida sin unidades terrestres en ella no crea una zona de Ruptura.

27.5.1. Combate en una Base Fuera del Mapa y Guarnecida

1. Si una Casilla LOC no contiene Unidades de Combate enemigas o solo contiene Unidades de Combate enemigas con un Marcador No ZOC, el bando en fase puede elegir atacar cualquier Base fuera del mapa que tenga el mismo Código LOC.
2. El atacante solo puede usar las unidades del grupo que se está moviendo como grupo atacante. Cualquier otra unidad de Combate o Apoyo se ignora.
3. Solo se puede ejecutar un Asalto Estándar, con un coste de 8 PM.
4. No se puede usar ninguna Bonificación por Asalto Concéntrico.
5. El Defensor tiene un Modificador de Combate intrínseco de +1 por Terreno.
6. Si la Base atacada contiene unidades terrestres no embarcadas en buques, el defensor puede crear un grupo de defensa utilizando dichas unidades. El grupo de defensa debe obedecer a las limitaciones de apilamiento estándar para un hexágono, y cualquier otra unidad de Combate o Apoyo es ignorada.
7. Una vez definido el grupo de defensa (si lo hay), el Combate Terrestre se resuelve siguiendo las reglas estándar de Bases Con Guarnición.
8. Si, como resultado del Combate, el defensor opta por Retirarse Tras el Combate, todas las unidades terrestres de la base se mueven a la Casilla LOC correspondiente al Código LOC de la base atacada. La Base ha sido capturada y el atacante puede avanzar el grupo de ataque a la Caja de Base si lo desea.

28. PUENTES

Cualquier lado de hexágono de río o mar que contenga un símbolo de puente o que sea atravesado por una Carretera / Ferrocarril se considera un Puente. Un Puente puede ser dañado por Misiones de Ataques a Tierra, Incursiones de Fuerzas Especiales, Ataques Nucleares y Demolición.

28.1. Demolición de Puentes

1. Un bando puede demoler automáticamente un Puente adyacente solo a unidades amigas en cualquier momento durante una Fase de Acción. Coloca un marcador «Damaged» sobre el Puente.
2. Un bando puede intentar Demoler un Puente adyacente tanto a unidades amigas como enemigas en cualquier momento durante una Fase de Acción, excepto durante la resolución del Combate Terrestre. Solo se puede realizar un intento de demolición por cada Fase de Acción.
3. Un bando puede intentar la Demolición de un Puente sin unidades amigas adyacentes en cualquier momento durante una Fase de Acción, si se cumplen todas las condiciones siguientes:
   a. El Puente se encuentra dentro de su territorio controlado originalmente.
   b. El Puente nunca ha sido cruzado por unidades enemigas.
   c. El Puente no es adyacente a unidades enemigas.
   d. No ha intentado ya demoler ese Puente en particular durante el Turno actual.
4. Para intentar una demolición, se tira un dado: con una tirada de 1 a 13, el puente ha sido demolido y se coloca un marcador de daño sobre él.

28.2. Efectos de Puentes dañados

1. En términos del juego, un Puente dañado deja de existir hasta que se repara.
2. Las unidades terrestres que crucen un río por el lado del hexágono del Puente dañado deben pagar el coste de terreno por cruzar un Río Principal o Secundario sin puente.
3. Las Rutas de Suministro no pueden usar un Puente dañado para cruzar un río principal.

29. REPARACIONES

Durante la Fase Final, ambos Bandos pueden reparar Bases y Puentes dañados.

1. Las Facciones y algunos países específicos tienen un número determinado de Puntos de Reparación por Turno, dependiendo del Escenario jugado.
2. Los Puntos de Reparación no se pueden acumular de un Turno a otro.
3. Para poder ser reparada, una Base o Puente dañado debe cumplir todos los requisitos previos siguientes:
   a. Debe estar ocupado o dentro de la ZOC de una unidad amiga.

b. La unidad utilizada debe estar en Suministro General o Limitado, o ser capaz de trazar una Ruta de Suministro válida hasta un Suministro Almacenado. En este último caso, se debe gastar un número de Puntos de Suministro igual al coste de la reparación y no se utilizan Puntos de Reparación.

4. Los Puntos de Reparación deben gastarse del fondo de la Facción o país al que pertenece la unidad utilizada como requisito previo.
5. Un país que no tenga Puntos de Reparación asignados puede realizar un único intento de reparación por Turno: con una tirada de 01 a 10, se repara la Base, Puerto o Puente implicado.
6. Un Aeródromo dañado puede repararse gastando 5 Puntos de Reparación.
7. Un Puerto / Base Naval dañado puede repararse gastando 10 Puntos de Reparación.
8. Un Puente dañado puede repararse gastando 3 Puntos de Reparación.
9. Una Base o Puente dentro de una Zona de Contaminación Nuclear puede repararse gastando el doble del número habitual de Puntos de Reparación.

30. CLIMA (Opcional)

La serie de 1985 solo tiene dos tipos de clima: Bueno o Malo.

30.1. Zonas Climáticas

1. Los mapas operativos se dividen en tres Zonas Climáticas:
   a. La Zona Europea, que incluye el área 1985:UAIS y el área 1985:DNL al sur de la línea de la Zona Ártica marcada en el Mapa E.
   b. La Zona Ártica, que incluye el área 1985:DNL, al norte de la línea de la Zona Ártica marcada en el Mapa E.
   c. La Zona del Golfo, que incluye el área 1985:SO.
2. Durante la Fase Climática, el Bloque Oriental determina el clima para el Turno buscando el Mes actual y haciendo una tirada separada en la Tabla Climática para cada Zona Climática.
3. Cualquier efecto climático se aplica solo en los Mapas Operativos.

30.2. Efectos del Clima

30.2.1. Efectos Mal Tiempo sobre unidades Terrestres

1. Cuando te mueves en modo Táctico, todos los costes de terreno para entrar en un hexágono o cruzar un lado de hexágono se duplican. Las unidades que se mueven en modo Carretera no se ven afectadas por el Mal Tiempo.
2. El coste para entrar en una ZOC enemiga se reduce a 2 PM.
3. No se pueden ejecutar Desembarcos Aéreos.

30.2.2. Efectos del Mal Clima en los aviones

1. Los aviones con Capacidades Climáticas Limitadas (Li) no pueden realizar ninguna misión durante un Turno de Mal Tiempo.
2. Los aviones que ejecutan misiones de Apoyo Terrestre, SEAD, Bombardeo, Recon, Bombardeo Naval y Misiones Wild Weasel deben tirar un dado antes de la ejecución. Si la tirada es de 1 a 10, la misión se aborta. Los escuadrones en la misión no pueden volver a tirar durante el Turno actual, pero pueden realizar misiones que no requieran una tirada de dado de Clima (por ejemplo, Escolta o Intercepción).

30.2.3. Efectos del Mal Tiempo sobre Helicópteros

1. Los helicópteros deben tirar un dado antes de moverse. Si la tirada es de 1 a 10, la misión se aborta y el helicóptero no puede moverse durante el Paso de Movimiento actual.

30.2.4. Efectos del mal Tiempo sobre las Unidades Navales

1. El coste de entrar en un Megahex con Mal Tiempo aumenta a 2 PM.
2. No se puede reorganizar la carga con Mal Tiempo (ver 26.4).

30.3. Invierno

Los Turnos entre el 1 de Diciembre y el 31 de Marzo se consideran Turnos de Invierno, con los siguientes efectos:

1. Los hexágonos de mar en el Golfo de Botnia y al norte de la línea G2639 – G3933 (incluida) están bloqueados por hielo y no pueden ser entrados o abandonados por unidades navales de superficie.
2. La Base Naval de Leningrado está bloqueada por hielo y no puede ser entrada o salida por unidades navales de superficie.
3. Todos los hexágonos de Pantano en Finlandia, Noruega y Suecia se consideran Llanura Ártica.

31. TENSION (UAIS, SO)

Durante toda la Guerra Fría, los países occidentales rara vez respondieron a las acciones soviéticas con un despliegue inmediato y a gran escala, sino que optaron por una política de «reacción proporcionada».

Los planes de contingencia de la OTAN y los Estados Unidos no fueron una excepción y exigían una concentración rápida pero progresiva, con el objetivo de disuadir y, en última instancia, hacer frente a una agresión soviética.

Las reglas de Tensión simulan la escalada previa al estallido del conflicto, con Cartas de Evento y varios indicadores numéricos que definen el nivel de tensión entre los dos Bloques.

Las Cartas de Evento del Bloque Oriental aumentarán el Coste de Tensión. Cuanto mayor sea el Coste de Tensión total, más rápido aumentará el Nivel de Tensión, lo que en última instancia dará al Bloque Occidental una mayor variedad de Cartas de Evento y posibles contramedidas.

Algunas Cartas de Evento también tienen un impacto en las fuerzas disponibles en otros frentes estratégicos y podrían ser contraproducentes si, o cuando, el conflicto se extienda a otras áreas.

31.1. Cartas de Evento

Las Cartas de Evento son usadas por ambos Bandos para comprometer fuerzas, realizar movimientos diplomáticos o ejecutar operaciones especiales.

Todas las Cartas de Evento contienen la siguiente información:

Número de la Carta: Se usa para identificar las unidades exactas que se ponen en juego con la Carta.

Título de la Carta: Una breve descripción de la Carta.

Nivel de Tensión (Círculo Rojo): El Nivel de Tensión mínimo requerido para usar la Carta.

Coste de Tensión (Círculo Naranja): Para las cartas soviéticas, el número que se añade al coste total de tensión si se descubre la carta. Para las cartas estadounidenses, el número de puntos de tensión que se deben gastar para jugar la carta.

Coste de Victoria (Círculo Verde): El coste de victoria por jugar la carta. El coste total de victoria pagado por cada bando puede influir en la victoria.

Cartas conectadas (círculo azul): Las cartas enumeradas y que aún no se han jugado también se activan automáticamente, sin coste alguno en puntos de tensión.

Si la carta moviliza o compromete fuerzas, también se incluye la siguiente información:

Fuerzas: Un resumen de las fuerzas movilizadas o comprometidas. Las unidades exactas se identifican mediante el número de carta en su código de configuración.

Configuración: Una descripción de la configuración o el método de llegada de las fuerzas.

Si la carta es un movimiento diplomático, una operación especial o compromete fuerzas no representadas por unidades físicas, todas las instrucciones relevantes se imprimen en la carta.

31.2. Nivel de Tensión

El Nivel de Tensión representa la percepción de la OTAN y otros países del peligro que representan las acciones y los desarrollos militares soviéticos.

1. Los Eventos jugados por el Bloque Oriental durante la Fase de Tensión pueden aumentar el Nivel de Tensión (ver 31.3).
2. Varias acciones militares o políticas pueden aumentar el Nivel de Tensión.

31.3. La Fase de Tensión

Durante la Fase de Tensión, ambos Bandos seleccionan y juegan sus Cartas de Evento siguiendo la siguiente secuencia:

1. El Bloque Oriental selecciona las Cartas de Evento que pretende usar en este Turno y las coloca boca abajo sobre la mesa.
2. El Bloque Occidental tira un dado en la Tabla de Inteligencia de Tensión para determinar cuántos Eventos se descubren.
3. El Bloque Occidental gira un número de Cartas de Evento igual al número de Eventos descubiertos. El Coste de Tensión de los Eventos descubiertos se suma al total de Coste de Tensión.
4. El Bloque Occidental tira en la Tabla de Tensión, utilizando el total de Coste de Tensión actual. Los resultados son los Puntos de Tensión que se añaden al total del Bloque Occidental y el aumento del Nivel de Tensión.
5. El Bloque Occidental selecciona las Cartas de Evento que pretende usar en este Turno. Solo se pueden seleccionar Cartas que tengan un Nivel de Tensión igual o inferior al Nivel de Tensión actual. El Coste de Tensión de las Cartas de Evento seleccionadas se resta de los Puntos de Tensión disponibles para el Bloque Occidental.
6. El Bloque Oriental gira cualquier Carta de Evento no descubierta y aplica los efectos de cada Carta de Evento, en el orden que desee.
7. El coste de victoria total de todas las cartas del Bloque Oriental se suma al coste de victoria acumulado del Bloque Oriental.
8. El Bloque Occidental aplica los efectos de su Carta de Evento, en el orden que desee.
9. El coste de Victoria Total de las Cartas del Bloque Occidental se suma al Coste de Victoria acumulado del Bloque Occidental.

32. REGLAS DE ENFRENTAMIENTO

32.1. Facciones

El conflicto de 1985 tiene dos adversarios principales, o Facciones:

- El Bloque Occidental (Facción EE.UU. en el módulo Sacred Oil)
- El Bloque Oriental (Facción Soviética en el módulo Sacred Oil)

Dependiendo del escenario y los módulos en juego, cada Facción puede incluir inicialmente solo determinados países o Alianzas.

A medida que se desarrollan los acontecimientos, otros países pueden unirse o proporcionar asistencia militar a una Facción. Consulte el Manual de escenarios para conocer los países incluidos en cada Facción y su estado al inicio de cada escenario.

32.2. Territorio Nacional

1. El Territorio Nacional de un país se define como:
   a. Cualquier hexágono dentro de sus fronteras nacionales.
   b. Cualquier Megahex completamente dentro de sus fronteras nacionales.
   c. Cualquier Casilla LOC marcada como parte del país.
2. El Espacio Aéreo de un país corresponde a su Territorio Nacional y se define de la misma manera.
3. Las Bases de un país se definen como cualquier Base dentro del Territorio del país, conectada a una Casilla LOC que forme parte del Territorio del país, o que tenga la nacionalidad del país.

32.2.1. Entrada en Territorio Nacional

1. Una unidad puede entrar en el Territorio de otro país si se cumple alguna de las siguientes condiciones:
   a. El país pertenece a la misma Facción que la unidad.
   b. El Nivel de Compromiso del país permite a la unidad acceder al Territorio del país.
   c. El país o su Facción está en guerra con el país de la unidad.
2. Un escuadrón de helicópteros o aviones puede moverse a través de una Casilla LOC en el Territorio de un país utilizando una Conexión Marítima, independientemente del Nivel de Compromiso o del estado de beligerancia del país. El escuadrón no puede aterrizar ni detenerse si la Casilla LOC no es normalmente accesible, pero puede aterrizar en un buque amigo en el mar (ver 25.2).
3. Una unidad naval puede entrar en un hexágono costero o en una Casilla LOC que contenga el Territorio de otro país, independientemente del Nivel de Compromiso o del estado de beligerancia del país.
4. Las Casillas LOC de la OTAN, la Unión Soviética y el Pacto no pueden ser invadidas por una unidad terrestre o helicóptero que no pertenezca a la misma Facción o Alianza.

   Nota: Las Casillas LOC marcadas como parte de la OTAN o del Pacto estaban fuertemente guarnecidas por fuerzas no representadas directamente, lo que impedía cualquier intento de asalto.

32.3. Guerra y Paz

1. Cuando un país no está en guerra con ningún otro país, se aplican las siguientes reglas:
   a. Los Puentes en el Territorio del país no pueden ser demolidos.
   b. Las unidades del país no pueden colocar minas navales.
   c. No se pueden colocar minas navales en un hexágono que contenga un puerto del país.
2. Cuando dos países no están en guerra entre sí, se aplican las siguientes reglas:
   a. Las Unidades y Bases del otro país no pueden ser atacadas.
   b. Las ZOC ejercidas por Unidades de un país se ignoran si el Nivel de Compromiso permite a la Unidad en movimiento acceder al Territorio de ese país.
   c. En cualquier caso, no es necesario Separarse para abandonar una ZOC ejercida por una unidad del otro país.
   d. Cuando una Task Force, una misión aérea o una misión de helicópteros contiene unidades de países tanto en guerra como en paz con un país, todo el grupo se considera en guerra y puede ser atacado.

32.4. Nivel de Compromiso

El Nivel de Compromiso determina las capacidades de movimiento de las fuerzas controladas por un país, el acceso al territorio de un país por parte de otros países y el posible uso de las infraestructuras y fuerzas armadas de un país por parte de una Facción.

Las reglas específicas o las Cartas de Evento pueden sustituir las restricciones dictadas por el Nivel de Compromiso.

32.4.1. Compromiso 0 (Neutral)

1. Las unidades no pueden moverse a menos que lleguen como refuerzos, el país esté en guerra u otra regla especifique lo contrario.
2. La Facción Amiga no tiene acceso al Territorio, Espacio Aéreo o Bases del país.

32.4.2. Compromiso 1 (Amigo)

1. Las unidades no pueden moverse a menos que lleguen como refuerzos, el país esté en guerra u otra regla especifique lo contrario.
2. Las unidades aéreas y helicópteros de la Facción amiga tienen acceso al Espacio Aéreo del país.
3. Las unidades de la Facción amiga no tienen acceso al Territorio ni a las Bases del país.

32.4.3. Compromiso 2 (Apoyo)

1. Las unidades no pueden moverse a menos que lleguen como refuerzos, el país esté en guerra u otra regla especifique lo contrario.
2. Las unidades aéreas y helicópteros de la Facción amiga tienen acceso al Espacio Aéreo y a las Bases del país.
3. Las unidades Navales y de Apoyo de la Facción amiga tienen acceso a las Bases del país.
4. Las unidades de la Facción amiga pueden trazar una Ruta de Suministro a través del Territorio del país.
5. Los Puntos de Suministro pueden ser Embarcados / Desembarcados en las Bases del país.
6. Los aviones, helicópteros y Unidades de Apoyo con base en el Territorio del país no pueden utilizarse para atacar las unidades o el Territorio Nacional de un país que no esté en guerra con el país anfitrión.

   Ejemplo 1: La OTAN no está en guerra con ningún otro país y tiene un nivel de Compromiso 2 con el Bloque Occidental. Un avión de EE.UU. con base en Territorio de la OTAN no puede utilizarse para atacar las unidades o el Territorio Nacional de otro país.

   Ejemplo 2: Irak está en guerra con Irán y tiene un nivel de Compromiso 2 con el Bloque Oriental. Un avión Soviético con base en Territorio Iraquí no puede utilizarse para atacar unidades o el Territorio Nacional de otro país, excepto Irán, si la Unión Soviética también está en guerra con Irán.

32.4.4. Compromiso 3 (Activo)

1. Las unidades no pueden moverse a menos que lleguen como refuerzos, el país esté en guerra u otra regla especifique lo contrario.
2. Las unidades de la Facción amiga tienen acceso al Espacio Aéreo, las Bases y el Territorio del país.
3. Los Aeródromos en el Territorio del país pueden ser puestos en Operación por la Facción amiga.
4. Las Áreas de Vigilancia Naval y ASW pueden ser establecidas usando las Bases del país.

32.4.5. Compromiso 4 (Aliados)

1. Las unidades pueden moverse y utilizarse para cualquier actividad permitida por las reglas.
2. El país se une a la Facción amiga.
3. Las unidades de la Facción Amiga tienen acceso al Espacio Aéreo, las Bases y el Territorio del país.
4. Las unidades del país tienen acceso al Espacio Aéreo, las Bases y el Territorio de otros países de la Facción Amiga.
5. El país se considera en guerra con cualquier país con el que la Facción Amiga esté en guerra.

33. EVENTOS EXTERNOS

Durante la Fase de Eventos Externos, ambos Bandos pueden asignar fuerzas a frentes no representados directamente pero que tienen un impacto significativo en el conflicto, y determinar los eventos que se desarrollan en cada frente.

Consulte el Manual de Escenarios para conocer las reglas específicas y su uso.

Bibliografía

Es imposible citar todas las fuentes utilizadas en un proyecto tan amplio como «1985: Under an Iron Sky». Por lo tanto, la siguiente bibliografía es incompleta; se han utilizado muchos otros libros y sitios web que han resultado muy valiosos para recuperar o verificar información.

Queremos expresar nuestro especial agradecimiento a James F. Dunnigan y Mark Herman por inspirarnos durante este proyecto.

Generico

International Institute for Strategic Studies (1984): *The Military Balance 1984 – 1985*

David Miller (2001): *The Cold War – A Military History*

Michael Napier (2020): *In Cold War Skies – NATO and Soviet Air Power, 1949 - 89*

Patrick D. Allen (1993), RAND Corporation: *Air Combat Model Engagement and Attrition Processes High Level Design*

James F. Dunnigan (1978): *The Next War, Situation Briefing*

Warsaw Pact Forces

Michael Holm (2015): *Soviet Armed Forces 1945 – 1991 http://www.ww2.dk/new/newindex.htm*

V.I. Feskov, K.A. Kalashnikov, V.I. Golikov (2004): *The Soviet Army in the Years of the Cold War 1945–91*

U.S. HQ of Army Department (1984): *FM-100-2-1, The Soviet Army Operations and Tactics*

U.S. HQ of Army Department (1991): *FM-100-2-3, The Soviet Army Troops, Organization and Equipment*

U.S. Defense Intelligence Agency (1985): *Soviet Military Power*

U.S. Central Intelligence Agency (1971): *Warsaw Pact Mobilization and Reinforcement*

U.S. Central Intelligence Agency (1980): *Warsaw Pact Forces in Czechoslovakia*

U.S. Central Intelligence Agency (1985): *Warsaw Pact Tactical Forces: Capabilities and Readiness for Nuclear War*

U.S. Central Intelligence Agency (1979): *Warsaw Pact Forces Opposite NATO*

U.S. Central Intelligence Agency (2014): *CIA Analysis of the Warsaw Pact Forces: The Importance of Clandestine Reporting*

Joseph J. Collins (1984): *The Soviet – Afghan War, the first four years, Journal of U.S. Army War College*

Lt. Col. Herman S. Heath (1989): *The Soviet Air Assault Brigade – Vertical Dimension of the Operational Maneuver Group*

Sean O' Connor (2016): *Cold War SAM Networks http://geimint.blogspot.com*

NATO Forces

U.S. Headquarter of Army Department (1996): *FM-71-100 Division Operations*

David C. Isby (1985): *Armies of NATO's Central Front*

Naval War College (2008*): U.S. Naval Strategy in the 1980s*

Graham Watson, Richard A Rinaldi (2005): *The British Army in Germany: An Organizational History 1947-2004*

John L. Romjue (1993): *The Army of Excellence – The Development of the 1980s Army*

Robert P. Grathwol, Donita M. Moorhus (2005): *Building for Peace – U.S. Army Engineers in Europe, 1945-1991*

Various Authors (2012): *Die Bundswehr 1989*

Henry Wilson (2015): *M1 Abrams Tank*

Vernon D. Sorrel (1989): *Je Maintiendrai: The Royal Netherlands Army Within the Alliance*

Col. Thomas J. Strauss (1992): *The Role Of the U.S. Army's National Guard Roundup and Roundout Brigades In Force Reconstitution*

U.S. Central Intelligence Agency (1981): *Congressionally Mandated Mobility Study*

Congress of United States (1979): *Strengthening NATO: POMCUS and Other Approaches*

Combat Studies Institute (1999): *Sixty Years of Reorganizing for Combat: A Historical Trend Analysis*

Various Authors (2017): *U.S. Army in Germany, www. usarmygermany.com*